Охота на охотников II

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД

Охота на охотников II

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД

Титры

Авторы: Джастин Акилли, Мэтью Макфарленд, Мэтью Сэндерсон, Мартин Хенли и Джейсон Эндрю
Автор первой редакции: Билл Бриджес
Разработчик: Джастин Акилли
Редактор: Джон Чемберс
Художественный руководитель: Рич Томас
Оформление и дизайн: Майк Чейни
Иллюстрация на обложке: Майкл Гайдос
Иллюстраторы: Аарон Асеведо, Джанель Ауслизио, Эйвери Баттерворт, Джон Бриджес, Майкл Гайдос, Джеймс Дэнтон, Марко Маццони, Стивен Сталберг, Томек Творек, Джош Тимбрук, Кэти Уилкинс, Тайлер Уиндем, Эндрю Хепуорт

Благодарности

Джастину «Джин и Егермейстер» Акилли — за то, что знает, как расшевелить толпу.

Ричу «Арктический ураган» Томасу — за то, что провёл под снежным завалом без электричества где-то около шести месяцев.

Джону «Ложь, наглая ложь и новые абилки» Чемберсу — за выуживание недоработок на стадии постразработки.

Майку «Гугл Док» Чейни — за то, что поделился секретами.

Мэтью «Пьяный джентельмен» Сэндерсону за «Погром в Мидтауне» на конвенте Atlanta by Night.

Всем присутствовавшим на пресс-конференции по «Освобождённым Анархам» на конвенте Atlanta by Night за лучшую презентацию, посвящённую Миру Тьмы, в истории человечества.

Русское издание

Руководство проекта: Александр Ермаков
Перевод: Ольга Уткина
Редактура: Анастасия «Хима» Гастева
Корректорская работа: Ирина Башкатова, Александр Чуприн
Адаптация дизайна: Александр Ермаков и Мария «Марэн» Шемшуренко
Вёрстка: Мария «Марэн» Шемшуренко
Координация клубов и маркетинг: Алексей Черняк
Помощь в работе над русскоязычным изданием: Алексей «Тринити» Черняк, Артём «Gray» Бельянский, Константин «Доктор Кот» Смыков

Used under license from Onyx Path Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without the permission of the Licensor.

© 2019 White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recordingor otherwise, without the prior written permission of White Wolf Entertainment AB. Reproduction prohibitions do not apply to the character sheets contained in this book when reproduced for personal use.

White Wolf, Vampire, and the World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. Vampire: the Masquerade and Storyteller System are trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Entertainment AB.

The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned. This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. Reader discretion is advised.

White Wolf™, Vampire™, Vampire: the Masquerade™, Storyteller System and™, World of Darkness™ © White Wolf Entertainment AB, 2011. All rights reserved.

Текст и иллюстрации © White Wolf Entertainment AB, 2011.

Перевод © ООО «Студия 101», 2019. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.

Check out White Wolf online at http://www.white-wolf.com.
Check out the Onyx Path at http://www.theonyxpath.com.
Произведено 1 ноября 2019. Срок годности не ограничен. ISBN 978-5-6042703-5-6
Подписано в печать 8 апреля 2019. Формат 60×90/8 (220×290 мм). Гарнитуры Leksa, Philosopher, PT Serif Pro, Trajan Pro 3, Marydale, Hagin Caps, Mojito. Deusthc Gothic.

Охота на охотников II

СОДЕРЖАНИЕ

Ставлю всё! 5

Предисловие 11

Глава первая. Одиночество и мрак 15

Глава вторая. Создание персонажа 33

Глава третья. Тактика и оборудование 51

Глава четвёртая. Дары 75

Глава пятая. Повествование 93

Глава шестая. Организации и их ресурсы 127

Приложение. Готовые персонажи 174

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД

Ставлю всё!

Рано или поздно в жизни каждого человека наступает переломный момент. Помни об этом.

Я долго размышлял, прежде чем начать писать это письмо. И не только потому, что мне надо было как-то сформулировать, что конкретно я хочу сказать. В каком-то смысле начать это письмо равносильно тому, чтобы признать: я могу не вернуться. Бог свидетель, я надеюсь, что всё пройдёт благополучно, и единственным, кому доведётся это читать, буду я сам.

Имя моё не имеет значения, так что обойдёмся без представлений. По большому счёту важен не я, важно только то, что я обнаружил. К тому же не думаю, что ты меня вспомнишь. Встреча наша была мимолётной. Надеюсь только на то, что ты дочитаешь до конца это письмо, а после ознакомишься с материалами, которые мне удалось собрать: фотографии, видео, отчёты — всё это есть на флешке, которая прилагается к письму.

Понимаю, всем этим материалам нужны пояснения, и я, пожалуй, начну с тех событий, которые предшествовали моему открытию. Если я начну с вывода, к которому в конце концов пришёл, боюсь, ты просто порвёшь моё письмо и выкинешь его в мусорное ведро. Честно говоря, мне и сейчас кажется, что так и будет независимо от того, с какой стороны я начну. Впрочем, выбора у меня нет, так что продолжу по намеченному плану.

Будь дело чуть менее серьёзным, тут я написал бы: «Что ж, терять мне нечего...»

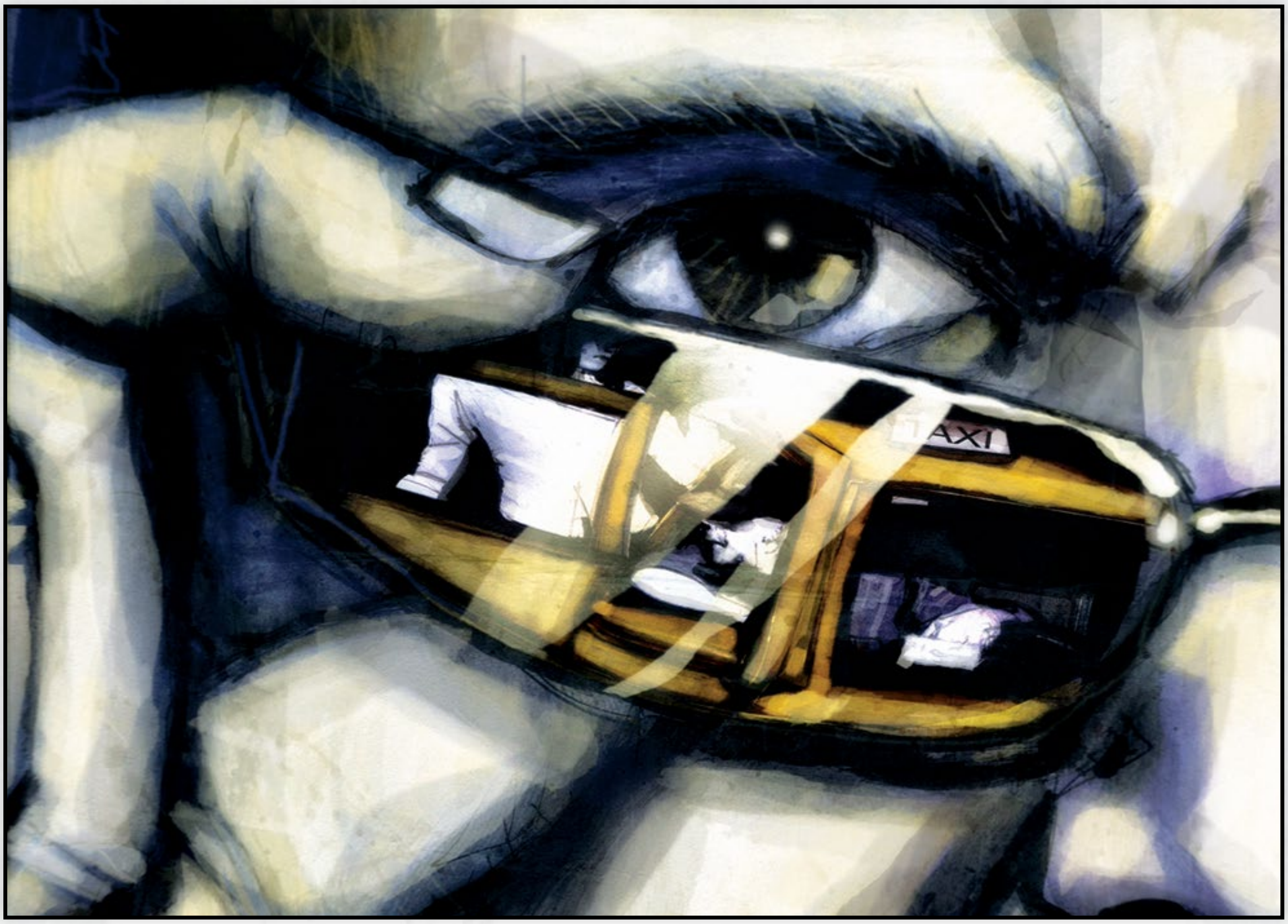
Но не в этот раз. В этот раз мне есть что терять. В этот раз я ставлю на кон всё....

В наш город я впервые попал всего пару лет назад. До этого я работал на севере, в одной из национальных газет. Мне кажется, я неплохо справлялся, впрочем, недостаточно хорошо, чтобы получить широкое признание. Я давно уже подумывал приобщиться к литературным кругам и после увольнения переехал сюда, чтобы начать карьеру писателя.

Изначально своей первой книгой я собирался отдать дань уважения «Дублинцам» Джойса. При этом я хотел поместить действие в современные декорации, использовав для этого наш собственный город, — картины повседневной жизни в метрополии, хотя, наверное, с более мрачным уклоном. В конце концов, по-моему, со времён Джойса мир стал куда мрачнее.

Я начал с поиска интересных мест в городе и изучения исторических фактов, которые могли бы послужить вдохновением для моих рассказов. И чем больше я копал, тем чаще натыкался на недавние события, которые затмевали собой события исторические. Некоторые ты, наверное, припомнишь — о них писали газеты. Когда я перелистывал старые подшивки, иные заголовки прямо-таки бросались в глаза, так что если ты интересуешься прессой в той же мере, что и я, то наверняка вспомнишь их, как только увидишь.

Весной прошлого года полиция обнаружила мёртвое тело на побережье. На следующий же день первую страницу украсил броский заголовок: «ОТБРОСЫ ПРЕСТУПНОГО МИРА» (по проявленному уважению и сочувствию к жертве нетрудно догадаться, какому именно из наших изданий принадлежит этот опус). Предполагаемую жертву бандитских разборок обнаружил мальчик, рыбачивший утром на берегу. Река принесла тело откуда-то из пригорода. В репортаже, впрочем, умалчивалась одна странная деталь — то, как выглядело тело. Горло жертвы было разорвано в клочья, как будто зверствовал какой-то маньяк.



У меня вылетело из головы, насколько давно ты в городе. Кажется, ты говорил об этом, пока мы болтали, допивая кофе. Не думаю, впрочем, что спрашивал, доводилось ли тебе бывать в одном небольшом заведении на южной стороне, за пару кварталов от парка. Ещё год назад это был один из самых популярных баров с живой музыкой в городе. Назывался он «У Джейка» и располагался в небольшом переулке, название которого я уже не помню. Прошлой осенью он закрылся, и в одной из газет появилась статья, в которой упоминалась ночная потасовка в баре, во время которой погиб владелец. Статья была длинной, на целый разворот, располагалась на первых страницах и посвящена была жизни хозяина заведения и его достижениям. В целом её было приятно читать. Автор хотел красиво попрощаться с любимым баром, и у него это получилось.

В этом издании у меня есть парочка знакомых ещё со времён моей работы на севере — мы все были частью одного журналистского объединения. Я иногда встречаюсь со старыми друзьями; в разговоре с одним из них я как-то раз упомянул прочитанную статью — хотел похвалить. И он рассказал мне по секрету, что изначальный вариант не пустили в печать из-за ужасных подробностей, которые там упоминались. Когда я поинтересовался, о чём речь, он сказал только одно: это была никакая не потасовка в баре. Это была самая настоящая резня.

Я начал копать и вскоре обнаружил, что он был прав. Помимо Джейка в ту ночь погибло ещё шесть человек. В полицию поступил анонимный звонок. По словам офицера, первым прибывшего на место, было похоже, что людей разорвало на части какое-то дикое животное. Полиция сработала оперативно, договорившись с прессой, и жуткие детали произошедшего не попали в печать. Копы объяснили это тем, что общественность будет чересчур взволнована, если станет известно о чудовищной природе этих смертей.

Я мог бы продолжить список кошмарных происшествий, но в этом нет нужды. Должен признать, сперва я не придавал им значения: просто череда странных убийств. Я даже подумывал написать несколько коротких рассказов для своей книги, взяв за основу самые жуткие из них. Но вскоре всё изменилось. На прошлое Рождество я сам оказался участником событий, разворачивающихся прямо у нас под носом. Ты наверняка вспомнишь ещё один заголовок: «РОЖДЕСТВЕНСКИЙ ХАОС». Никто так и не понял, с чего вдруг в те холодные декабрьские ночи по всему городу начались массовые беспорядки. В прессе делались предположения, что всему виной экономические трудности: из-за предпраздничной лихорадки у многих проблемы с деньгами обострились особенно сильно. Мне довелось увидеть всё собственными глазами, и, Бог свидетель, лучше бы я этого не видел.

В ту ночь я возвращался домой с вечеринки. Мне пришлось поехать на метро, так как я был пьян, но не настолько, чтобы не добраться до дома без посторонней помощи. Я как раз выходил из подземки… До сих пор помню всё до мельчайших деталей. Холодный ветер, мокрый снег, крики, топот бегущих мимо меня людей, охваченных паникой. А потом из-за поворота появились они…

В газетах писали о многочисленных бандах, устраивавших беспорядки. В той группе было только пятеро, и это были вовсе не хулиганы. Забрызганные кровью, с длинными крючковатыми пальцами, похожими на звериные когти, с красными глазами и длинными клыками…

Мне нужно написать здесь это слово? Нужно объяснять, с кем или, точнее, с чем я столкнулся прямо на выходе из метро?

Вот и наступил тот момент, которого я больше всего опасаюсь. Молю Бога о том, чтобы всё моё предисловие было не зря. Если я был достаточно убедителен, ты продолжишь читать, если нет, ты выкинешь всё это из головы и вернёшься к своей обычной жизни.

Однако я не теряю надежды.

Спасибо, если ты всё ещё со мной. Не могу выразить словами, как я благодарен тебе за доверие. Я понимаю, как безумно всё это звучит. Понимаю, как трудно в это поверить. Прекрасно понимаю, потому что я всё это пережил — в те несколько секунд, пока я смотрел в их голодные глаза. Затем я поступил так, как любой другой нормальный человек в подобной ситуации: бросился бежать.

Я сумел оторваться от них за пару кварталов от дома, но я не думаю, что в этом есть моя заслуга. По-моему, они переключились на кого-то другого — того, кто был слишком ошеломлён увиденным, чтобы найти в себе силы сдвинуться с места. Несмотря на то что они отстали, я влетел в дом сломя голову, запер и забаррикадировал двери и окна, выключил свет и забился в угол с бейсбольной битой наготове. Так я и провёл остаток ночи. Было уже позднее утро, когда я нашёл в себе смелость отпереть дверь и выглянуть наружу.

Наверное, раз десять я брал телефон, чтобы позвонить в полицию, а потом клал его обратно. Хотел рассказать о том, что видел, но в конце концов так и не смог. И что я должен был сказать? «Добрый день! Хочу заявить о том, что на меня напали… эээ… вампиры». Будь я на месте дежурного офицера, выдал бы в ответ что-нибудь саркастическое о том, что первое апреля ещё не скоро, да и всё. У меня не было никаких доказательств. Никто не поверил бы мне на слово. Но я не мог просто так это бросить. Я должен был заставить их поверить.

Впрочем, размышлял я, может, всё это было просто пьяным бредом? Будь спокоен, я задавал себе этот вопрос не раз и не два. В конце концов я отправился на место происшествия, чтобы собрать хоть какие-нибудь доказательства, но все свидетели утверждали, что это была обычная банда хулиганов. Правда, в глазах у некоторых я различил страх — так мне, по крайней мере, показалось. Они боялись рассказать кому-то о том, что видели, или даже поверить в то, что увиденное было реальным. В итоге, однако, доказательства сами меня нашли.

Первый файл, который ты увидишь (001. avi), — это первый серьёзный материал, попавший мне в руки. Видео снято в паре кварталов к северу от доков в переулке недалеко от дороги. Мне намекнули, что многие погромщики в ту ночь явились именно отсюда. Я застал там одно из этих существ. Оно присосалось к шее портового рабочего. К счастью, меня оно не заметило, так как было темно, я стоял в отдалении, да и ему было не до меня. Но я не стал испытывать судьбу. Длительность записи красноречиво об этом говорит.

Я пересматривал потом это видео снова и снова, чтобы избавиться от всяких сомнений раз и навсегда. Глупо, конечно, но даже после нескольких просмотров я всё ещё пытался отрицать очевидное. В конце концов мне пришлось смириться с мыслью, что всё это действительно правда. И тогда передо мной встал вопрос: а что теперь делать? Согласись, такие откровения не каждый день приходят. Монстры действительно существуют. Это выбивает из колеи, меняет твоё мировоззрение. Это не ерунда какая-нибудь вроде «учёные предполагают, что на Земле от шести до десяти миллионов видов насекомых». Нельзя просто взять и выбросить из головы нечто подобное.

Одно доказательство я нашёл, но этого было недостаточно. Если даже мне было трудно поверить собственным глазам, что уж говорить об остальном мире. Скептики будут утверждать, что это просто два актёра, снятые трясущейся камерой. Или вообще компьютерная графика. У меня должно быть столько доказательств, чтобы завалить их, фигурально выражаясь, по самые уши. Я раздобыл сейф, скопировал файл на другой носитель и спрятал его. А затем отправился за новыми материалами.

Через какое-то время я научился отслеживать их передвижения и распознавать места встреч. Они большей частью одиночки, но привычки у них схожие, так что, наблюдая за одним, я многое узнавал обо всех в целом. Они не глупы, это точно. Что до внешности, несмотря на мой первый опыт встречи с ними, это вовсе не монстры. По крайней мере большую часть времени. Они ведут себя как люди, разговаривают как люди, одеваются как люди. Их невозможно отличить от нас с тобой, пока не подойдёшь ближе и не осознаешь, что они не дышат и пульса у них нет.

Чем дольше я наблюдал, тем яснее становилось, что это не бездумные чудовища. Они ведут себя скорее как наркодилеры. Смешиваются с толпой, а затем проворачивают свои тёмные дела где-нибудь в подворотне. Нелегальные бары, клубы с сомнительной репутацией или просто узкие улочки бедных районов… В таких местах они предпочитают питаться, заманивая туда несчастных. К своему удивлению, проследив за несколькими жертвами, я выяснил, что они не превращались в вампиров. Судя по всему, легенда о том, что укушенный чудовищем сам становится чудовищем, — брехня. В папке «Жертвы» ты найдёшь короткие досье на десять человек, за которыми я следил в течение недели-двух после укуса.

К слову, загляни также в папку «Способности». Там хранятся видеозаписи, касающиеся некоторых других легенд. Необыкновенная скорость, огромная физическая сила, гипнотический взгляд — всё это, похоже, правда. Я был свидетелем того, как один из них затуманил мозги полицейскому, который его остановил. Честно сказать, я тогда испугался не на шутку. Ели они могут вот так вот запросто заставить тебя забыть, что ты видел, неудивительно, что им до сих пор удаётся прятаться от всех.

Чем больше материалов попадало мне в руки, тем чаще я задумывался… Да, заполучить всё это было не просто, но и не слишком сложно. Особенно после того, как я разобрался, что и где искать. Но если получилось у меня, то почему не получилось у миллионов других людей? Почему об этом не кричат по радио, не обсуждают это по телевизору, не пишут в чатах? Почему видеоролики не гуляют по интернету? И я стал искать ответ.

Знаешь, если хорошо поискать, в сети можно найти всё что угодно. Я обнаружил несколько сообщений на форумах и в блогах от тех, кто открыл правду. Все они рано или поздно приходили к одному и тому же выводу: люди просто не хотят тебе верить. А если ты будешь слишком настырным, то в один прекрасный день можешь исчезнуть. Большая часть оставила попытки открыть людям глаза. Они просто делали всё возможное, чтобы обезопасить себя и своих соседей. Молча.

Правда, были и другие ребята. Если вампиры до них не доберутся, рано или поздно точно сцапает полиция. Куда там «Поваренной книге анархиста», эти чокнутые опубликовали уже море советов о том, как превратить свою кухню в лабораторию и собрать полноценный арсенал из муки и средства для чистки унитазов. Для них это партизанская война. Даже представить себе не мог, что когда-нибудь сам ступлю на этот путь.

Около месяца назад случилось кое-что, заставившее меня передумать. Я преследовал одну из этих тварей. Она зашла в готический клуб в восточной части города. Я бы слишком выделялся среди тамошней публики, поэтому остался снаружи. Когда она в конце концов оттуда вышла, с ней был парень. Вместе они отправились на задний двор. Я пошёл за ними, и мне показалось, что я услышал крик на фоне музыки, доносившейся из клуба. Когда я добрался до места, то успел увидеть только, как она убегает. Парень лежал в канаве со свёрнутой шеей. Я думаю, в последний момент он осознал, что происходит, и закричал, а она заставила его замолчать самым эффективным способом.

Парень не имел ни единого шанса. У меня было время поразмыслить над тем, что случилось бы, имей я возможность вмешаться. Наверное, в той канаве прибавился бы ещё один труп. Но даже если так — стоя над телом, я понял, что не могу больше оставаться молчаливым наблюдателем. Это стало переломным моментом в моей жизни: я должен был что-то сделать. Всё равно что. До сих пор я старался не попадаться им на глаза, теперь же бросился в погоню. Я бежал со всех ног, соображая на ходу, куда она могла направиться, и в конце концов догнал. Я шёл вслед за ней через бедные районы, пробирался через подземные переходы и подворотни, и в конце концов она скрылась в одном из домов на Оуквуд-авеню. И это одна из причин, почему я пишу всё это тебе, а не кому-нибудь ещё. Полагаю, тебе известна эта часть города…

С тех пор я наблюдаю за этим домом. Мне удалось выяснить, сколько их там и как часто они выходят наружу, узнать о некоторых мерах предосторожности, которые они предприняли. Я заметил, как они переступают растяжку каждый раз, когда входят в дом. О да, они не забывают об осторожности. Их убежища защищены не только от солнца, но и от таких, как я. Всего я насчитал там четверых. В папке «Оуквуд» ты найдёшь всё, что мне о них известно.

После одной из бессонных ночей, на протяжении которых я следил за их передвижениями, я заглянул в то кафе, где мы с тобой повстречались. Помнится, ты говорил, что привык к ночным сменам. Завидую тебе. Я, чёрт побери, уже несколько месяцев не сплю по ночам, но никак не могу привыкнуть.

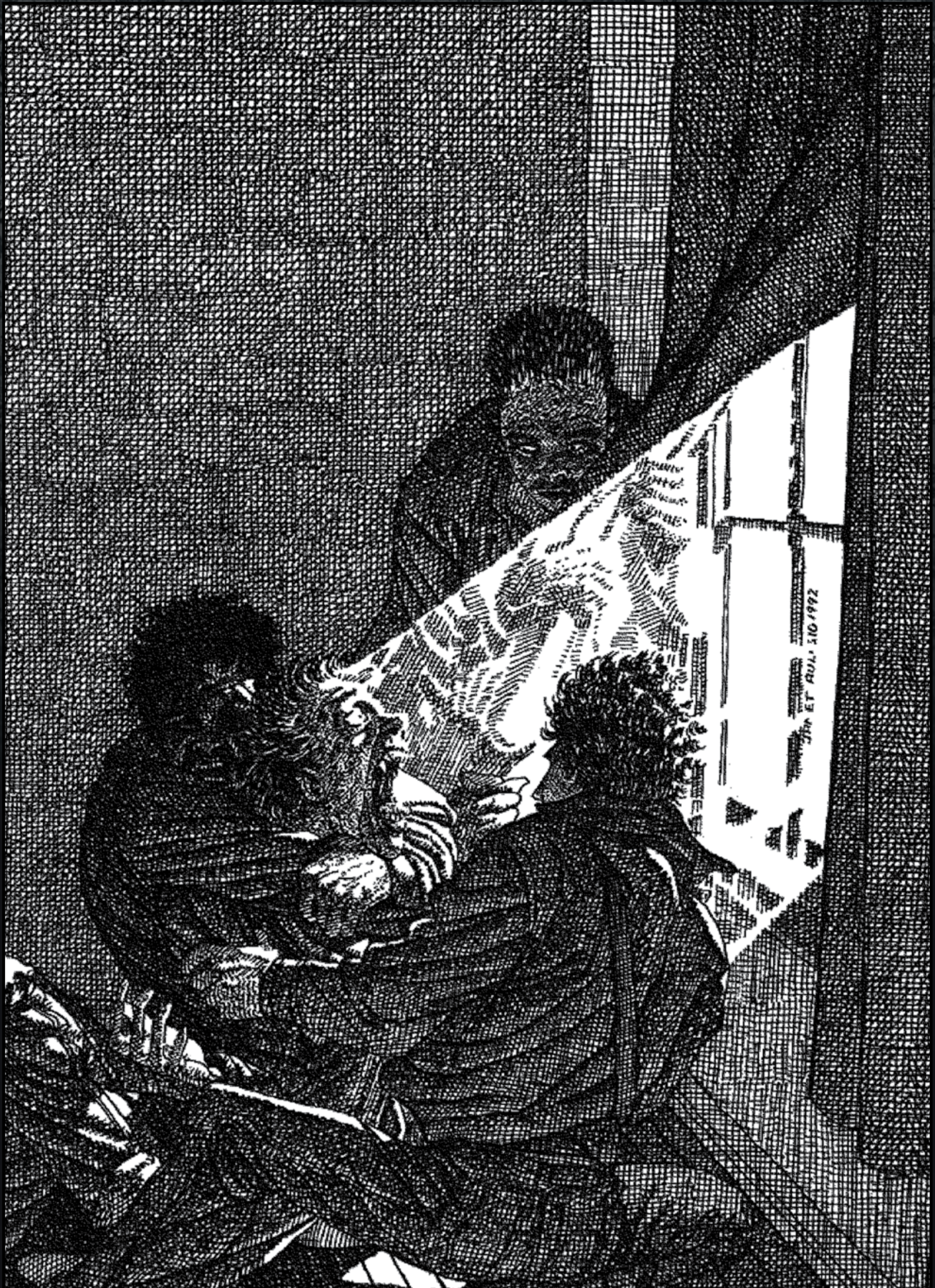
Ты также говорил, что твоя жена ждёт ребёнка, поэтому тебе понадобились деньги. Жаль, что я так и не нашёл девушку, с которой захотел бы провести остаток жизни. Хотя у меня всё ещё есть шансы, так что, надеюсь, тебе не придётся читать это письмо. Надеюсь, что владелец кафе так тебе его и не передаст, — просто потому, что я заберу его на обратном пути. Видишь ли, у меня хорошая память. Ты говорил, что заходишь сюда каждое утро после смены, чтобы выпить чашку кофе. Если тебе всё же вручили это письмо, значит, я так и не вернулся.

Это ни в коем случае не прощальная записка, нет. Я просто хочу удостовериться, что всё было не напрасно. Что мои труды не пропадут даром из-за того, что я потерпел поражение. Ты хороший парень, и, надеюсь, ты поверишь мне. Есть две вещи, которые ты можешь сделать, и обе будут правильные. Ты можешь взять жену и уехать подальше отсюда. Вы живёте по соседству с логовом чудовищ, и я не хочу, чтобы на моей совести была ещё чья-то жизнь, тем более жизнь ребёнка. Или ты можешь восстановить справедливость. Вступить с ними в бой и отомстить за ничтожного писаку, который первый раз в жизни попытался сделать что-нибудь стоящее.

Я надеюсь, что днём они будут достаточно ослаблены, чтобы я мог с ними справиться. Я бы сжёг их, будь это возможно, но их дом стоит слишком близко к соседним. Не хочу, чтобы огонь перекинулся на чужие жилища. Я бы не смог себе этого простить. Так что мне придётся встретиться с ними лицом к лицу. Если они проснутся и смогут соображать, их будет четверо против меня одного.

Пришло время действовать.

Ставлю всё.


ET AUL, 3.10.1992

ПРЕДИСЛОВИЕ

На тысячах мрачных страниц, посвящённых сверхъестественному злу, вы не найдёте преданий более ужасных, чем предания о вампирах — существах, противных даже демонам. Тошнотворны деяния их; чудовищны и дики на первый взгляд те древние и испытанные средства, при помощи которых простой народ борется с этими мерзкими паразитами.

Монтегю Саммерс, «Вампиры: виды и семейства»

В мире «Маскарада» даже хищники не могут чувствовать себя в безопасности. Сородичи кормятся от людского стада, но иногда кто-то из смертных огрызается в ответ. Именно об этих одиноких мучениках и пойдёт речь в «Охоте на охотников». Они могут выглядеть по-разному, отличаться своими мотивами и методами борьбы, но всех их объединяет желание положить конец существованию вампиров. Сородичи боятся их больше, чем кого бы то ни было, за исключением, быть может, своих собственных собратьев. Более того, Маскарад как таковой существует именно затем, чтобы защитить Сородичей от смертных, жаждущих стереть с лица земли Проклятие Каина.

Об истинном происхождении Сородичей достоверно ничего не известно. До нас дошло лишь несколько древних легенд. В них говорится, что первым врагом Сородичей был их собственный прародитель: попытка Каина уничтожить своих потомков стала для них крещением огнём. С тех пор Сородичи не доверяют друг другу. Они готовы убивать себе подобных, если это увеличит их собственные шансы на выживание. Вампиры называют это Извечной Борьбой. Немногие очень хорошо осведомлённые охотники понимают значение этих слов.

Тем не менее Сородичи продолжают создавать себе подобных. И конечно же, они выбирают себе потомков из числа смертных. Вампиры угрожают не только жизни человека, они посягают на его душу, — во всяком случае, многие люди в это верят.

Существование Сородичей так тесно переплетено с жизнью их жертв, что было бы удивительно, если бы их злодеяния оставались незамеченными. Узнав правду, люди чаще всего пугаются. Иногда завидуют: умоляют дать Становление, подарить им это золотое яблоко, не понимая, что внутри оно всё сгнило. Но есть ещё и те, в ком загорается ненависть и кого праведный гнев толкает на горестный путь охотника, обрекая на непонимание и одиночество. Таким людям самим приходится прокладывать себе дорогу. Только от них зависит, будет ли их охота успешной, будет ли в ней смысл.

Охотники бывают очень разные, и у каждого свои мотивы. Кто-то может искать знаний, рискуя не только жизнью, но и душой. Кому-то нужна власть, и он пытается использовать Сородичей так же, как те используют людей. Впрочем, чаще всего ими движет именно желание убивать. Одни считают вампиров нечистью, которую надо стереть с лица земли, исполняя волю Господа. Другим про-

сто отвратительна сама идея существования ходячих мертвецов. Для них Сородичи — это мерзость, которую нет необходимости терпеть.

На страницах этой книги вы найдёте сведения обо всех упомянутых разновидностях охотников. Сородичи рассматриваются здесь с перспективы смертных, попавшихся им на пути. И не просто жертв, а тех, кто обратил свой страх в ненависть и чья ненависть питает их, не давая остановиться в отчаянной борьбе с чудовищным врагом.

Сообщество вампиров столь же разнообразно и сложно, сколь и сообщество людей, но охотников это не волнует. Для них любой вампир — это монстр, таинственный и могущественный искуситель. Источники информации у них ограничены — как правило, это личный опыт, на который накладывают свой отпечаток легенды и мифы. Мало кто за пределами братства ночи может похвастаться тем, что знает о нём правду.

Слепая вера в то, что вампиры — зло, порой приводит охотников к страшным угрызениям совести. Не все Сородичи по натуре убийцы. Многие из них были когда-то добрыми людьми, и не их вина, что теперь над ними тяготеет библейский грех. Они не убивают своих жертв, более того, часто они заботятся о них. Для охотника это может стать тяжким испытанием: убить вампира, а затем узнать, что этот бедолага попался ему только потому, что изо всех сил пытался не растерять остатки человечности.

Разумеется, в книге вы найдёте руководство по тому, как играть охотников. Это может оказаться новым и интересным опытом для группы, привыкшей к историям о каинитах. Возненавидят ли охотники Сородичей? Или прикосновение к их миру научит людей жалости и состраданию к падшим?

Тема и настроение

В «Охоте на охотников» есть две основные темы. Во-первых, человек, оказавшийся один на один со своим страхом. На этой теме построены «Вампиры» в целом, и у «Охотников» отличный потенциал для её раскрытия. Благодаря тому, что действие в основном разворачивается здесь и сейчас, в непосредственном окружении, история получается глубоко личной и обычно обрывается, если персонаж гибнет. Охотники понятия не имеют о всемирном заговоре Проклятых. Они знают только, что та странная дамочка, живущая по соседству, делает с детьми какие-то ужасные вещи, и это надо прекратить. История может окончиться победой охотника, но зачастую эта победа мнимая. Он убивает вампира, но в глубине души не перестаёт спрашивать себя: действительно ли это был единственный вампир?

Вторая тема — это цена победы. Суть её в том, что человеку под силу изменить мир, но чем-то придётся пожертвовать. Борьба поглощает охотника без остатка, осознание того, что чудовища существуют, отдаляет их от родных и близких, которых ещё не коснулось это ужасное откровение. Как будто мало того, что сами вампиры — отверженные чудовища; их проклятие падает и на тех немногих, кто знает, что скрывается за Маскарадом. У них нет выбора, ибо в противном случае тьма поглотит жизни тех, кого они любят.

Наиболее подходящее для игры настроение — это отчаянная решимость. Хотя охотникам в большинстве своём неизвестны истинные масштабы Маскарада, они понимают, что в их мирок проникло что-то ужасное. Только они знают об этом и только они могут этому помешать. Их знание — палка о двух концах. Они живут в постоянном напряжении, оберегая людей от вампирской угрозы. Но люди не имеют об этой угрозе ни малейшего понятия, и это отдаляет охотников от тех, кого они защищают.

Как бы там ни было, проявив сострадание к врагу, ты не изменишь его натуры: в глубине души каждый вампир жаждет крови. Охота должна продолжаться.

О ЧЁМ МОЖНО ПРОЧИТАТЬ В ЭТОЙ КНИГЕ?

Первая глава рассказывает о том, что значит быть охотником. Кто, в каких обстоятельствах и почему становится таковым, и на чью помощь он может рассчитывать.

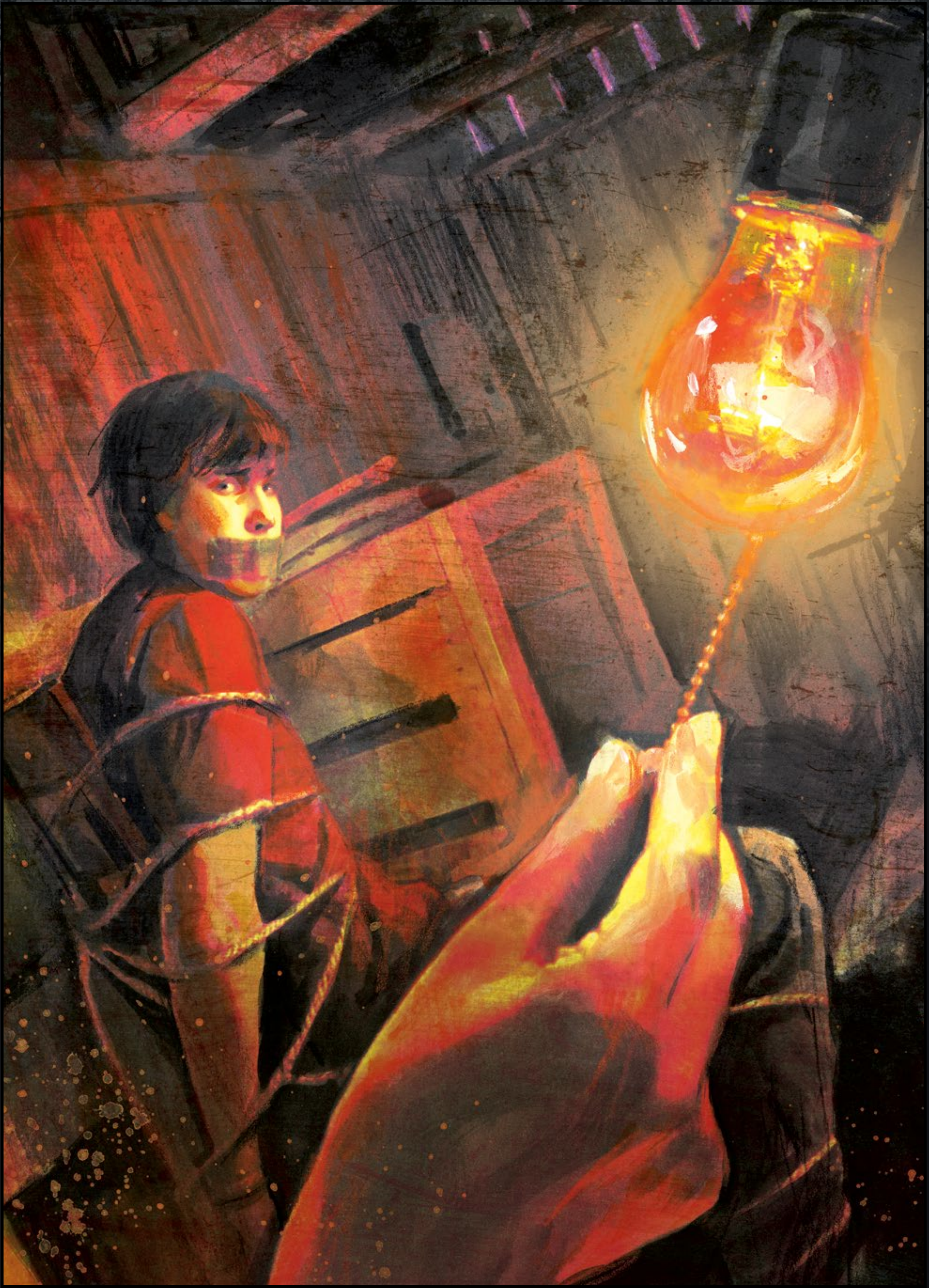
Вторая глава описывает процесс создания персонажа с точки зрения системы правил. Мы добавили несколько новых параметров, которые помогут охотникам бороться с надвигающейся ночью.

Третья глава посвящена стратегии и тактике борьбы с Проклятыми. Подсказки, которые вы там найдёте, могут оказаться критичными для выживания.

Четвёртая глава содержит сведения о таинственных Дарах — сверхъестественных и божественных силах, с обладателями которых порой могут столкнуться охотники (или даже заполучить эти силы себе).

Пятая глава поведает обо всём, что нужно знать рассказчику, задумавшему провести игру или целую хронику.

И, наконец, **приложение** представит вашему вниманию несколько готовых к игре персонажей-охотников. Нашими заготовками одинаково легко могут воспользоваться как игроки, так и рассказчик.



Глава первая
Одиночество и мрак

Мне это всё зачем? Да мне лучшего друга ради вас пришлось убить!

Рик Граймс, «Ходячие мертвецы»

Ты очнулся? Прекрасно.

Нет, нет, нет! Не дёргайся. Не надо. А то сам себя покалечишь. Да, ты привязан к стулу, но не надо паники. Попытайся успокоиться. Я не собираюсь тебя убивать. Обещаю, что не причиню тебе никакого вреда.

Это для твоей же безопасности. Ну и для моей. Можешь мне не верить. Я бы не поверил. Просто, когда мы закончим, ты будешь всё ещё жив, вот и всё. Окей?

Можешь не отвечать. Да, у тебя во рту кляп. Извини уж...

Просто не хочу, чтобы ты меня перебивал. Честно. Я тут много нового о мире собираюсь тебе рассказать, а у нас нет времени на всякую фигню вроде «да ты псих» и «умоляю, отпусти меня, пожалуйста».

Всё встанет на свои места, когда мы закончим, обещаю.

А пока можешь мне не верить. Главное, слушай.

Поздравляю, ты теперь охотник!

Добро пожаловать в клуб одиноких борцов с нечистью.

Не прикидывайся, что не понимаешь. Уж мы-то можем не притворяться, верно? Ты видел это чудовище собственными глазами. Вампира. Да плевать в общем-то, как ты его назовёшь. Хоть пугалом ходячим, суть от этого не изменится.

Тебя от одной мысли в дрожь бросает, верно? Что они и правда существуют?

Мертвецы бродят среди людей как ни в чём не бывало, и всё им с рук сходит, даже убийства.

Оставь надежду всяк сюда входящий, так, кажется? Но ты не такой. Ты не оставил. По глазам вижу. Только это у тебя и осталось. Ещё не всё потеряно, говоришь ты себе, ещё можно что-то изменить.

Завалить одного упыря. Очистить один район. Освободить из-под их контроля одну несчастную душу. Вырезать из нашего больного мира хоть одну раковую опухоль. Встать на защиту людей. Нарисовать черту на земле и не дать им её переступить. И всё сам.

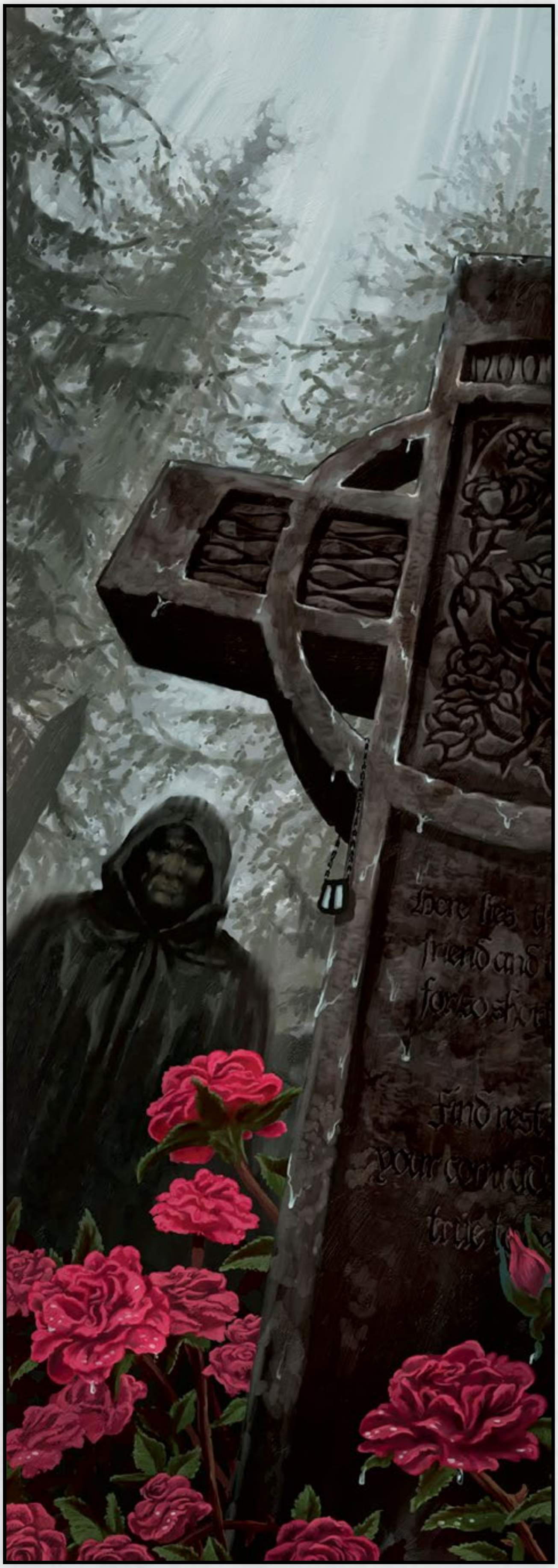
Это хорошо, что ты готов сделать это всё сам. Потому что так и будет. Теперь ты сам по себе.

Откуда я всё это про тебя знаю? Вижу по твоему лицу. Я тоже таким был.

Хорошие новости: у тебя действительно может получиться. Завалить упыря, очистить район, спасти детишек...

Правда, придётся кое-чем пожертвовать.

Чем? Семьёй, друзьями, репутацией. Солнечным светом, наконец. Собственной дочерью. Собственной жизнью... Всем, что у тебя есть.



А? Ты с чем-то не согласен? Головой мотаешь? Думаешь вернуться к нормальной жизни? Мы с тобой сейчас выследим и убьём проклятого кровососа, а утром ты такой на работу приходишь и как ни в чём не бывало: «Утречка, Пэм! Как там Дон? Сыпь уже прошла?» Будешь бумажки перекладывать и делать вид, что всё в порядке? Конечно, ведь это был единственный кровосос во вселенной.

Что-что? Ты не собираешься никого убивать? Не уверен, правильно ли это? Пока не решил?

А, ну и ладно. Чёрт тебя знает... Может, ты и впрямь вернёшься к обычной жизни. Не ты первый, не ты последний. Но мне почему-то так не кажется. Ты же видел ту тварь и не смог не вмешаться. Не смог остаться в стороне.

Это и делает тебя охотником. Таким же, как я.

Некоторые предпочитают, чтобы их называли паранормальными детективами, другие — искателями истины, третьи — разоблачителями. Как-то встретил группу охотников, называвших себя «Несущими свет». Кучка самодовольных кретинов. Вся эта мишура не для меня. Не важно, как себя называть. Даже если ты просто любопытствующий — подсматриваешь за вампирами, делаешь заметки в блокнотике. Хочешь выяснить, блестит ли вампир на солнце, есть ли у него мама, или ещё какую-нибудь чепуху. Это всё равно охота. Ты — охотник. Плевать, хочешь ты засадить в него пулю или нет. Ну это моё мнение.

Какой бы ты ни выбрал путь, я хочу помочь. Мне повезло — я умудрился состариться на этой работе. Но везение не может длиться вечно. Охота забрала у меня больше, чем я рассчитывал. Теперь всё, что у меня осталось, — это мои знания. Не хотелось бы уносить их в могилу.

Так что сиди и слушай, а я буду рассказывать.

В общем-то выбора у тебя всё равно нет.

Хватит брыкаться уже. Ты себя поранишь.

Нет, кляп я тоже не вытащу. Пока что.

Давай-ка начнём с самых основ.

Зачем мне становиться охотником?

А как иначе? Иначе нельзя. Никто из нас не смог иначе.

Они убили твою семью. Превратили твоего сына в чудовище. Погубили тех ребятишек. Они торгуют наркотиками, предлагают проституток, а может, и что похуже. Они подмяли под себя правительство. Они влезли на твою территорию. Да чего там, они просто уроды. Они тобой попользовались, и ты поклялся, что больше ни с кем такого не случится. Они калечат людей.

Причин может быть множество. Но суть в том, что ты просто не можешь по-другому. Кто-то должен покончить с этим. Кто, если не ты?

Причины

Что бы ты подумал, если бы я предложил тебе нырнуть в бассейн с акулами и вытащить одну из них из воды за жабры? Ты бы решил, что я тронулся, верно? Ты, наверное, и сейчас так думаешь, ну да ладно. Что я хочу сказать: ты не создан для того, чтобы жить в воде. У тебя не будет той же силы, скорости или ловкости, что у акулы. И зубов у тебя нет. Эта бестия — машина для убийств, а ты только-только научился плавать.

Ты ведь понимаешь, к чему я клоню?

Это всё о нас с тобой. Я, ты и ещё несколько десятков охотников (из тех, кого я встречал) — мы барахтаемся в том бассейне. Но что нас заставляет? Почему нам не наплевать?

Вот несколько причин.

Месть

Ну это классика. Статистики у меня нет, но могу поспорить, что большая часть охотников потеряла кого-то, кто был им очень дорог. Семью, друзей, любимых. Их могли убить, могли обратить, могли превратить в гулей (что-то вроде раба). В любом случае это потеря. И они хотят отомстить — одному или всем кровососам сразу. Очень прямолинейно: ты забрал что-то у меня, я заберу что-то у тебя. Ты сделал мне больно, я сделаю больно тебе. Око за око, клык за зуб.

Праведный гнев

Для кого-то причиной для ненависти является само существование вампиров. «Да как их только земля носит!» — вопят они. Вампиры — это кощунство, нечисть, на них печать дьявола, и само их существование просто-напросто противоестественно. Религиозные фанатики и расисты — и тем, и другим противна сама мысль о том, что вампиры топчут землю. Не стоит пытаться их в чём-то переубедить. При любых возражениях у них волосы становятся дыбом и кулаки сжимаются сами собой. Ими движет принцип «все средства хороши». Если на пути оказываются невинные — что ж, сопутствующий ущерб, не более того. Да и вообще, так ли они невинны? Не смотри на меня так. Это их философия, не моя. Не стоит рассуждать с ними о политике или религии, но как охотники они не хуже других.

Долг

Есть люди, для которых главное в жизни — долг. Может быть, они принесли клятву обществу, может быть, самим себе. Копы, военные, врачи, репортёры — я даже встречал одного психиатра… Для них охота — продолжение работы. Они служат высшей цели, какому-то идеалу. Личный интерес для них отходит на второй план: надо значит надо. Кто-то возложил на них определённые обязанности. Всё равно кто, не обязательно Бог или какая-то организация. Это может быть просто жизненный принцип: вступиться за слабого. Не то чтобы они сами намного сильнее, конечно. Ну, может, чуть-чуть…

Борьба за власть

Некоторые не могут смириться с мыслью, что на троне чья-то чужая задница. Им это как кость в горле. Вампиры правят бал? Ну это мы ещё посмотрим. Богатые и власть имущие не терпят у своей кормушки кого-то ещё. Крутые ребята хотят доказать, что они реально круче всех, а бабы с характером — что для них не существует слова «нет». Забавно, но большинство таких людей в конце концов предаёт нас. Рано или поздно вампиры их находят и предлагают ещё больше власти. Для них это искушение, которому трудно противостоять. Не все соглашаются, конечно, но как правило… С ними нужно быть осторожным, но если нужен отвлекающий манёвр, то они незаменимы.

Любопытство

Кто-то преследует вампиров только для того, чтобы узнать о них побольше. Перед ними приоткрыли завесу тайны, и теперь они не могут остановиться. Независимо от того, что ими движет, научный интерес или праздное любопытство, эти ребята не более чем бесполезный мусор, уж извини… А вампиры и правда существуют? А сколько их? А как они размножаются? Их создала природа или магия? Они чудовища или жертвы? А где они тусят? А какой у них знак зодиака? А могу я с ними переспать? Бесит! Рано или поздно они непременно влезут туда, куда не следует, и унесут с собой в могилу всю ценную информацию. Редкий случай, чтобы от них была какая-то польза. Хотя бывает и такое.

Азарт

От этой братии у меня мурашки по коже. Некоторые вещи я могу понять: ты выбрался живым из передряги, сердце колотится как бешеное, прилив адреналина, все дела. Кайф, одним словом. Но по мне, так этого маловато, чтобы заниматься тем, чем мы занимаемся. Тут встречаются как большие шишки, которым всё в жизни уже приелось, так и мелкие извращенцы, которые заводятся, только если смерть дышит им в затылок. И те и другие хотят острых ощущений, и самые острые ощущения они получают, вмешиваясь в дела нежити. «Попробовать надо всё», «чем бы дитя ни тешилось» — это про них. Но учти, они тобой пожертвуют, только чтобы понежиться у Дракулы в ванной, пока его нет дома.

Безумие

Ну и все остальные… Психи. Чёрт, охота не для слабонервных, кто бы возражал. Все мы немножко двинутые, но некоторые… Некоторые были такими изначально. Люди, которые ищут смерти. Люди, чьи тёмные фантазии не дают им покоя, и пусть уж лучше их жертвами становятся вампиры, чем живые люди. Просто сумасшедшие, которым вместо упырей мерещатся ангелы и демоны или ещё какая-нибудь неведомая хрень из четвёртого измерения. Думаю, ты уловил идею…

Откуда мне знать, что я сам не псих? Ну на сегодняшний день у меня достаточно свидетельств от других людей, так что этот вопрос меня тревожит уже не так сильно, как раньше… И потом я просто знаю, и всё.

Откуда тебе знать, что я не псих? Да, в общем-то, неоткуда. По крайней мере пока.

Что за люди становятся охотниками?

Разобраться в причинах — неплохо для начала. Причины — это важно. Но это ещё не всё. Одного желания мало, чтобы стать охотником. Нужно быть человеком определённого склада характера. Миллионы становятся жертвами вампиров, но не каждый из них превращается в грёбаного Ван Хельсинга. Вампиры каждую ночь кого-то кусают. Почему мы об этом в новостях ничего не слышим? Нельзя заставить замолчать такое количество свидетелей. Плевать, скольким они память стёрли, плевать, что быть укушенным вроде как приятно. Нас всё равно должно быть больше. Так почему нет?

Почему общественность молчит?

Да просто потому, что никто не хочет об этом говорить. Они хотят пойти домой, забыться крепким сном и никогда больше не вспоминать о случившемся. Они не хотят верить в то, что это правда. Не хотят быть жертвами. Лишь единицы, такие как ты и я, не могут забыть, не в состоянии закрыть на это глаза.

Каков ты на самом деле, тебе самому придётся разобраться. В каждом из нас намешано того, другого и третьего, и мир мы все воспринимаем по-разному. Тем не менее определённые группы всё-таки можно выделить. Примеры я тоже приведу. Может, ты почувствуешь себя не таким одиноким после этого. Или решишь, кем бы ты хотел быть. Или, наоборот, кем не хотел бы быть. Возможно, это даже важнее.

Загнанные в угол

Ты единственный, кто знает правду. Один во всём мире. Ты слишком много видел. Слишком много знаешь. И им это известно. Они забрали твоего ребёнка. Ты в ловушке. Время на исходе.

Люди, загнанные в угол, вступают в бой от безысходности. Мы все сражаемся, потому что не можем иначе, но у них никогда не было даже тени выбора. Их вынудили обстоятельства. У них забрали что-то очень важное или их хотят убить как опасного свидетеля. Они могут даже сами не понимать, за что их хотят убить. Может, они ничего толком и не видели. Просто оказались не в то время не в том месте. Их припёрли к стенке (быть может, в буквальном смысле) — и других путей не осталось. Бороться или умереть.

Примеры: *загнанная в угол крыса, любопытная соседка, единственный выживший, полицейский осведомитель, параноик.*

Одержимые идеей

Ты готов пожертвовать всем ради своего дела. Неудача обойдётся слишком дорого. Вечно недовольный властями любитель оружия, который понял, что правительство продалось не только за деньги. Или мать, которая отказывается смириться с тем, что её детей держит в рабстве отморозок-вампир. Сюда же можно отнести и тусовщика из ночного клуба, который однажды познал Поцелуй и мечтает повторить этот опыт.

Для одержимых идеей тоже нет иного выхода, кроме как начать охоту. Их отличие от первой группы в том, что над ними не нависла угроза, им некуда торопиться. Они могут позволить себе продумывать каждый свой шаг, осторожно идти по следу, всё хорошенько спланировать и спалить дьявольское логово дотла.

Примеры: *выживальщик, конспиролог, борец за справедливость, фанатик.*

Люди с испорченной репутацией

Тебя больше никто не хочет слушать. Раздул из мухи слона, говорят они. Собственной тени боится. Ко всем охотникам это в какой-то мере относится, но я сейчас говорю о тех бедолагах, которые занимали определённую должность. У которых был авторитет и которые его потеряли. Журналистка, не сумевшая вовремя остановиться, чьи статьи теперь вообще не хотят печатать. Полицейский или, может, солдат, видевший что-то такое, о чём ему приказали забыть. Санитар в сумасшедшем доме, куда вампиры приходят пить кровь самых безнадёжных пациентов.

Такие люди борются за то, чтобы вернуть себе доброе имя. Им нужно подтверждение того, что они в своём уме. Один поступил по совести, дошёл до вышестоящего командования и обнаружил, что вампир там всех уже одурманил. Другая так и не научилась держать язык за зубами. Так или иначе, они всё потеряли. И теперь они хотят восстановить репутацию. Хотя бы отчасти.

Примеры: *детектив, военный, учёный, репортёр, врач, психиатр.*

Отбросы общества

Тебя нет. Ты не существуешь. Юридически по крайней мере. Место, где ты живёшь, — рай для вампиров. Сюда никто не заглядывает, никому нет дела, если здесь пропадают люди. Впрочем, не нужно быть отбросом общества, чтобы отстаивать их интересы, хотя единомышленников найти будет трудновато.

Социальный работник, прекрасно понимающий, что те мальчишки погибли вовсе не в бандитской разборке. Бродяга, узнавший, почему под мостом больше никто не ночует. Наркоторговец, которому не нужны конкуренты на его территории. Студентка-волонтёр в социальной столовой, заметившая, что посетители бледны не только от голода.

Отбросы общества вступают в борьбу, потому что им больше не на кого надеяться. Полиции тут отродясь не видали. Старому алкоголику никто не верит. Городские власти обещают провести расследование, отчего сироты в детском доме так часто болеют, но всё как-то руки не доходят.

Примеры: *бездомный инвалид, социальный работник, сквоттер, проститутка, волонтёр.*

Маргиналы

Ты не такой как все. Не похож на других. Я не про мрачных молодых людей с подведёнными глазами и чёрными ногтями. Они, может, тоже… Но ты вот прямо очень-очень не такой как все. Девочка, которая знает, когда должно произойти несчастье. Мужчина, у которого начинается мигрень за пять минут до пожара. Ребёнок, который видит мёртвых людей. Не надо строить такие гримасы. Не важно, веришь ли в это ты. Важно, что они верят. Более того, они хотят найти применение своему дару или проклятию, или чем там они это ещё считают. Иначе они свихнутся окончательно.

Они сражаются, потому что в этом их предназначение. Может быть, голоса, наконец, замолчат, если я выполню ещё одну их просьбу. Если сила была дана мне свыше, наверное, стоит использовать её во благо. Если мне предначертано стать мучеником, значит, так тому и быть.

Примеры: *медиум, ясновидящий, отшельник, аутист, вигилант.*

Отморозки

Вампиры — не единственные монстры в городе. Чёрт, да худшие их представители зачастую больше всего на людей и похожи. И, как ты думаешь, что будет, если их монстры столкнутся с нашими монстрами? Представитель мафиозного клана расследует, кто вторгся на территорию босса, и находит кого? Графа Орлока. Серийный убийца, избравший своими жертвами созданий ночи. Видел сериал про маньяка-полицейского? Вот что-то типа того. Гуль, подсевший на кровь, как на наркоту. Или просто какой-нибудь больной засранец, у которого кончились мухи, чтобы крылышки отрывать, и бомжи, чтобы поджигать на них одежду. И который открыл для себя, что вампиры — отличный материал. Их раны так быстро затягиваются, что можно резать снова и снова.

Отморозки сражаются потому, что терпеть не могут конкурентов. До сих пор ночь принадлежала им, почему что-то вдруг должно меняться?

Примеры: *маньяк-убийца, подсевший на кровь, помешанный, скинхед, сектант, садист.*

Из каждого правила есть исключения

Ну вот такие мы есть… Не всех, конечно, можно разложить по полочкам. Человек, загнанный в угол, может со временем стать борцом, одержимым идеей, испортить себе репутацию и скатиться до уровня психа. Некоторые медиумы на самом деле просто психи. А некоторые психи — на самом деле медиумы. Всё сложно. Я много разных охотников встречал, для некоторых и названия-то подходящего не подберёшь.

Итак, мы разобрали «кто» и «почему». Переходим к следующему пункту — «как».

В одиночку

Большая часть охотников начинает свой путь в одиночку. Ты редкий везунчик, если начал не один. Вампиры, конечно, засранцы мирового масштаба, но умения заметать следы у них не отнимешь. Свидетелей они редко оставляют — их либо нет вообще, либо нет в живых.

С того страшного момента, когда ты увидел, как мёртвое тело той девушки упало на тротуар, а мужчина, который её убил, растворился в ночи… С того самого момента ты был один на один с этим знанием.

Кому ты можешь рассказать? И что?

Знание — тяжкое бремя. Тем более тяжкое, если его не с кем разделить. Есть только ты и тьма вокруг. Ты, наверное, со мной не согласишься, но очнуться привязанным к стулу и услышать от кого-то подтверждение всем своим самым страшным опасениям — это благословение по сравнению с чередой бессонных ночей, на протяжении которых ты мучился бы вопросом, псих ты или нормальный.

Одиночество приводит тебя в отчаяние, делает параноиком. Спрашиваешь себя постоянно, а хватит ли духу ещё на одну вылазку. Каждую ночь задаёшься вопросом, а не сошёл ли ты с ума. Это был вампир или обдолбанный каким-то новым зельем подросток? Может, это я шизофреник? Вдруг я ошибся? Но в конце концов всегда приходишь к одному и тому же: а вдруг я прав?

Ты начал охоту на охотников. Добыча показала зубы.

Круто звучит, правда? До тех пор, пока не начинаешь задумываться о том, а как, собственно, на них охотиться. Ты такой ничтожный, а они такие великие и ужасные. Как?

Как, как… Осторожно.

Игра в кошки-мышки

Для вампира мы с тобой — пища. Помнишь, я говорил про бассейн с акулой?

Приведу ещё одну неуклюжую аналогию, уж извини. Мыши не созданы для того, чтобы охотиться на кошек, верно? Но загони мышь в угол — и она быстро напомнит тебе, что умеет кусаться. Да, да, знаю, её всё равно съедят… Суть не в этом. Суть в том, что для кота это каждый раз неожиданность.

Вампиры привыкли побеждать. Каждую ночь они пьют чью-то кровь, и в худшем случае им кто-нибудь рукав порвёт или поцарапает их. Им даже в голову не приходит, что можно развернуться и всадить тесак в шею Лестату. Поверь мне, я видел ни с чем не сравнимое выражение их рож. Ужас и негодование. С одной стороны: «Да как ты посмел?», с другой: «Спасите, помогите, убивают!» Зрелище обалденное.

И нет, я не предлагаю тебе взять тесак и устроить засаду в тёмном переулке. К сожалению, это первое, что приходит в голову большинству охотников. Ты тоже об этом думал, так ведь? Вот тебе пример того, какие бредовые идеи появляются, когда ты один на один с правдой.

Если им ещё не известно, что ты их видел, если они не знают, кто ты, если они не идут за тобой по пятам — у тебя есть время. И гораздо больше, чем ты думаешь. Вампиры живут среди людей тысячелетиями. Если завтра ты выбежишь против них с ножкой стула наперевес, ты мир не спасёшь. Да, действительно, ещё несколько человек пострадает, пока ты будешь строить планы. Так и есть. Сколько ты сможешь с этим жить — спроси свою совесть. Только не забывай: твоя смерть не принесёт пользы никому. Разве что самим вампирам.

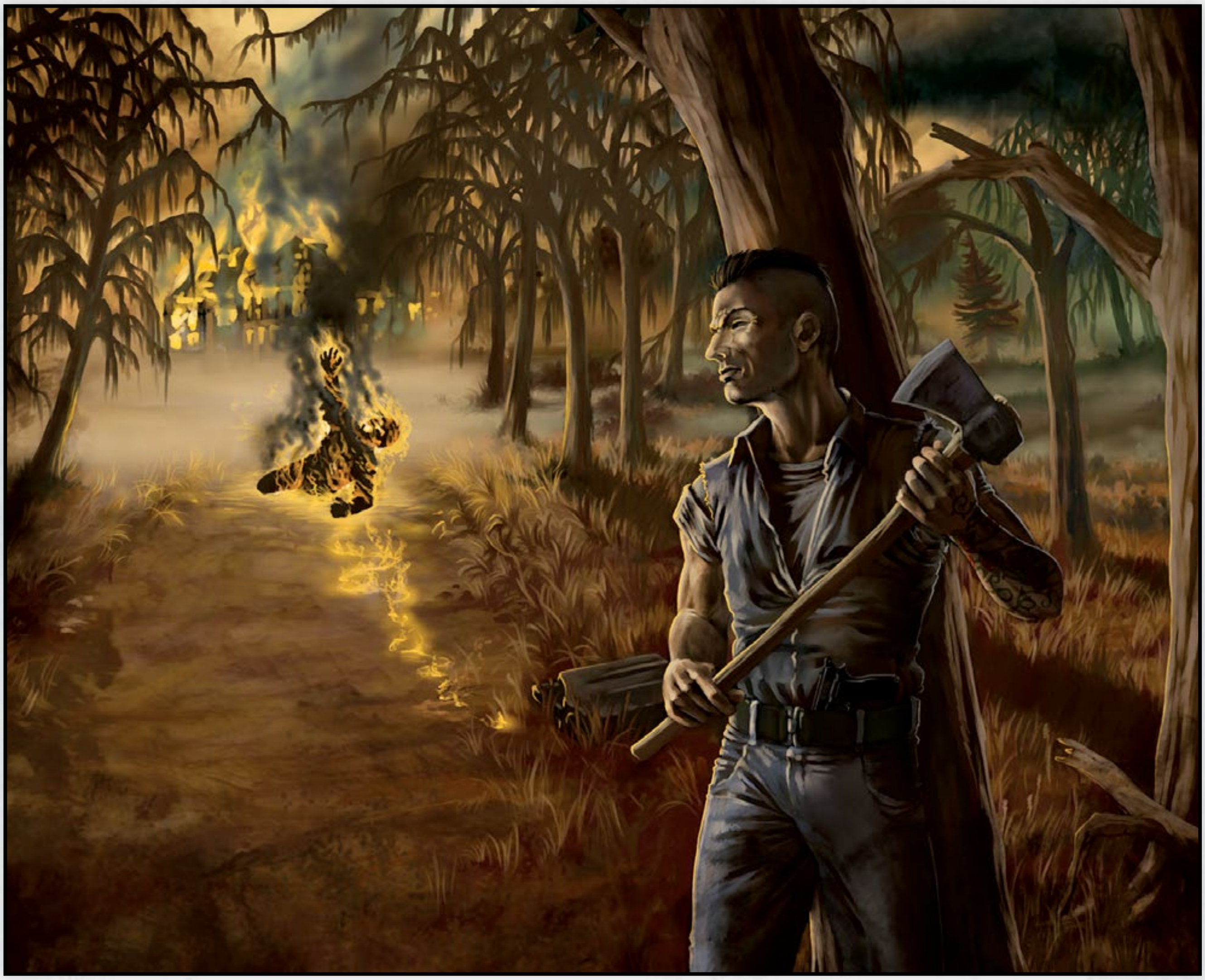
Когда ты охотишься в одиночку, надо быть хитрым. Не попадаться на глаза, собирать информацию. Когда ты готов нанести удар, он должен быть мощным, молниеносным и уверенным. Вампиры сильнее и быстрее тебя. От раны, которая убила бы человека, они разве что поморщатся. И у них куча сверхъестественных способностей. Они могут становиться невидимыми, могут влюбить в себя, они могут одним взглядом заставить тебя забыть своё имя, могут лепить из плоти, как из глины, им подчиняется тьма. Всё это действительно правда. Если этого недостаточно, чтобы ты обосрался от страха, ты либо дурак, либо психопат. От такого арсенала даже самые непрошибаемые охотники приходят в отчаяние.

Так что в итоге? Как дотянуть до седых волос? Что я могу сказать… В фильмах на этот счёт не врут. У вампиров есть слабости, которыми можно воспользоваться. Огонь, солнечный свет, деревянный кол в сердце — всё это работает примерно так, как в кино.

Бюджетный вариант

Если ты не владеешь огромным состоянием, то тебе, как и большинству, придётся совмещать охоту с обычной жизнью. Ипотеку никто не отменял, и за электричество надо платить, так что тебе придётся ходить на работу и стараться настолько, насколько это возможно. Я давно не проверял, но, по-моему, банки всё ещё не выдают кредиты на строительство убежища, оборудованного для борьбы с вампирами. И даже если бы они выдавали такие кредиты, это только навело бы на твоё убежище упырей.

Хорошие новости: огонь — дешёвое и доступное средство. Правда, его трудно контролировать. Но что важнее, вампиров он приводит в ужас. Не просто пугает, как других живых существ. Они испытывают какой-то инстинктивный, подсознательный страх, до выпученных глаз, брызгания слюной и панического бегства. Если тебе кажется, что приводить сверхъестественное существо, готовое тебя убить, в такое состояние крайне опасно, то ты совершенно прав. Несмотря на это, огонь — всё ещё самый эффективный способ уничтожения вампира. Спали их убежище, пока не наступила ночь, и беспокоиться надо будет только о том, чтобы тебя никто не заподозрил в поджоге. Облей тело упыря бензином, после того как всадил в него кол, и тебе потребуется только клочок бумаги и спичка, чтобы избавить ночь от очередного кошмара.



Даже сигнальная ракета или обычный фейерверк могут спасти твою шкуру. Поджечь легко, а внезапный звук и яркая вспышка могут выбить преследователей из колеи, вызвать панику. Если они пользовались в тот момент усиленными чувствами, может даже ослепить и оглушить. Эффект временный, но этого хватит, чтобы унести ноги.

Солнечный свет — вообще штука бесплатная. Но вампиры приспособились его избегать. Использовать как оружие его сложно, но вот как защиту — в самый раз. Ты можешь перемещаться днём, и это уже огромный плюс. Им приходится забираться обратно в свои гробы, как только встаёт солнце, а тебе нет. Иди в атаку перед рассветом, и даже если твой план накроется, они очень скоро свалят.

Выслеживать их придётся ночью, но никто не мешает вернуться к убежищу днём. У некоторых вампиров есть охрана. Обычно гули, я о них уже упоминал. Слуги, подсевшие на вампирскую кровь. Они сильнее обычного человека, но с ними всё равно проще справиться, чем с их хозяевами.

Кол в сердце — тоже хорошее средство. Упыри падают замертво. Это только выражение такое, конечно, они ведь и так мертвы. Но они определённо перестают двигаться. Почему? Понятия не имею. Какая-нибудь мистическая хрень. Звучит неплохо, правда? Вот только сделать это практически нереально. В фильмах всё выглядит очень просто, но на самом деле там грудная кость, рёбра, да и вообще тварь не будет стоять смирно, пока ты прицеливаешься. Я изъездил всю страну и встречал десятки других охотников. Только двое из них могли похвастаться, что вогнали вампиру в сердце кол. И оба утверждали, что это было чистое везение и что они ни за какие коврижки не попытаются сделать это снова. Уж точно не в одиночку.

К арбалетам и лукам даже не прикасайся. Знаю, знаю, в кино показывали. Ну так это кино! Разве что ты всю жизнь из арбалета стрелял... И всё равно их практически невозможно спрятать. Если каким-то чудом тебя не арестуют и ты себе причиндалы не отстрелишь, есть ещё узкие коридоры. И тебе придётся попасть точно в сердце. «Почти» не сработает. Этим ты только разозлишь зверюгу.

Спецсредства и тактические приёмы

Основы я тебе рассказал. Ты бы и сам додумался, я полагаю. К сожалению, наши враги прекрасно осведомлены обо всех своих слабостях. Даже если ты прижмёшь одного из ублюдков, они знают, чего от тебя ожидать. Хочешь зажать их так, чтобы им и впрямь некуда было деться? Изучи их сильные стороны. Нейтрализуй их. У каждого вампира свои способности. Как противостоять самым распространённым из них, я сейчас расскажу. Нет нужды каждый раз таскать с собой весь арсенал — небольшая рекогносцировка поможет подобрать оружие.

Способность управлять животными: убей животное, что может быть проще. Если тебе жаль зверюшку или ты не хочешь тратить патроны, можешь попытаться прервать контакт каким-нибудь другим способом — своей жопой рискуешь, не моей. Собачий свисток и подобные ему звуковые устройства не отпугнут разве что самых преданных питомцев. Газовый баллончик ослепит или собьёт со следа. Ловушки, силки, сети, ямы — всё это требует подготовки, но такие вещи могут спасти тебе жизнь.

Экстрасенсорное восприятие: многие вампиры полагаются на более чуткий слух, нюх или ночное зрение. Яркая вспышка, сильный запах или резкий шум (иногда лучше всё сразу) могут вывести их из равновесия. Есть у них такие умения, против которых, я думаю, только аналогичная вампирская магия и поможет. Если подозреваешь, что твои мысли читают, попытайся пустить их по ложному следу. В разных ситуациях может помочь состояние медитативного спокойствия или, наоборот, вихри бессвязных образов. Порой даже простая считалочка или песня.

Скорость: просто так ты от них не убежишь, но можно ведь расставить ловушки — растяжки, ямы. Я как-то натянул проволоку на уровне шеи, и кровососу, который за мной гнался, голову оторвало. Швыряй им под ноги всё, что подвернётся. Горящие предметы лучше всего. Носи одежду, которую легко скинуть, если вампир всё-таки ухватился.

Гипноз: не встречайся с вампиром взглядом. Ни-ког-да. Им это нужно, чтобы взять тебя под контроль. Не спускай с них глаз, разумеется, но сконцентрируйся на чём-нибудь другом: губы, руки, просто фигура в целом. Носи тёмные очки. Носи наушники, в которых орёт музыка, — так им труднее будет отдавать тебе команды.

Невидимость: некоторые вампиры умеют становиться невидимыми. Помни, они никуда не делись. Они всё ещё здесь, просто ты их не видишь. Целься туда, где они только что были. Маши чем попало. Рассыпь вокруг себя песок или грязь, чтобы им труднее было подобраться. Используй огнетушитель, ведро с помоями, лазерную указку или баллончик с краской.

Сила: все вампиры сильны, но некоторые обладают просто нечеловеческой мощью. Лучше всего не позволять им к себе прикоснуться. Если умудришься поймать их в силки и подвесить или ещё как-то поднять в воздух, их сила станет бесполезна: опоры-то нет. В любом другом случае посоветовать могу только броню. Кевлар, спектра, арамид — всё это можно купить без проблем. Подойдёт что угодно, что может распределить силу удара по большей площади. Согласись, есть разница — пара сломанных рёбер или осколок кости, проткнувший тебе лёгкие и сердце. Мотоциклетный или другой защитный шлем ухудшает обзор, но также может спасти от удара.

Старый добрый ствол

Огонь, солнце, деревянный кол и несколько хитрых трюков в рукаве — далеко не весь твой арсенал. Ещё у тебя есть... оружие. От смертельной для человека раны вампир только поморщится. Выстрел в упор из дробовика? Несколько секунд — и он снова как новенький. Но вот что я выяснил, скажем так, методом эксперимента: они не могут регенерировать вечно.

Они пьют кровь вовсе не потому, что это вкусно. Им нужна кровь. Чтобы заставлять их мёртвые тела двигаться, чтобы заживлять раны и, очевидно, чтобы делать большую часть той сверхъестественной херни, на которую они способны. На это потребуется время, но в конце концов охотник может проделать в упыре больше дырок, чем тот сможет залатать.

Элемент неожиданности и правильно выбранная позиция могут помочь стрелку-одиночке расправиться с вампиром с безопасного расстояния. Однако все подобные методы чреваты последствиями. Полиция не заставит себя ждать. Так что лучше продумай пути отступления и не оставляй улик.

Если ты отчаянный тип, можешь устроить засаду в переулке и палить в вампира из дробовика до тех пор, пока патроны не кончатся. Затем отрубить ему голову, уничтожить мозг — после такого он точно не встанет. Не знаю, как ты потом оттуда будешь ноги уносить, но вампира ты завалил.

И, если уж заговорили об обезглавливании, используй только то холодное оружие, у которого есть лезвие. Топоры, тесаки, мачете и тому подобное. Можно даже лопату заточить. Вампирам пле-

Копы

Небольшое отступление. Мы с тобой о многом таком говорим, за что и арестовать могут. Ношение оружия, проникновение со взломом, нападение на людей (никто же не знает, что они не люди) и тому подобное. Небольшой совет, пока из головы не вылетело.

Не сопротивляйся аресту. Не надо. Если ты не уверен на все сто, что они собираются тебя убить, не стреляй, не размахивай оружием, не пытайся вырваться. Этим ты только дашь им повод тебя подстрелить. Копы всегда остро реагируют на трупы в форме. Ты им так просто не объяснишь, что сослуживец продался.

Знай свои права. Изучи местные законы и следуй им по возможности. Не складируй оружие и боеприпасы прямо у себя дома. При подозрении в террористической деятельности тебя могут задержать на неопределённый срок. Арендуй склад под чужим именем, если тебе нужен арсенал.

Стань как можно более незаметным, хотя выпадать из системы не стоит. Чем более официальную позицию ты занимаешь, тем заметнее твой след. Не нужно выжигать кислотой отпечатки пальцев. Их сложнее обнаружить, чем по телевизору показывают. Если прикасаешься к чему-то голой рукой, сделай скользящее движение, чтобы размазать след. Надевай перчатки, когда работаешь с компьютером. Возьми себе привычку всегда протирать оружие.

Не кури. Или, по крайней мере, подбирай за собой бычки, иначе ты рискуешь оставить полиции образец ДНК. С наркотой вообще не связывайся. Не стоит давать им лишних причин для ареста.

Если тебя скрутили, не кричи о вампирах и чудовищах. Кричи о своих правах. Правовая система — это чёртов лабиринт. Они должны соблюдать процедуру, чтобы построить дело. Даже если на них давит начальство, они не могут удерживать тебя, не предъявив обвинения. Вампиры могут обойти закон, но не могут отменить его. Они могут контролировать ключевой персонал, но всё же не могут явиться в полицейский участок как к себе домой.

Расскажи хоть кому-нибудь о том, что тебя арестовали. Воспользуйся телефонным звонком для этого. Если кому-то снаружи известно, где ты, тебя сложнее будет убрать. Если тебе вообще некому позвонить, устрой шум в камере. Полиция снимает всё, что там происходит. Не все копы продажные; если кто-то заметит, что с тобой обращаются странно, вероятно, ты сможешь добиться, чтобы тебя выпустили под залог. Многие охотники служат или раньше служили в полиции. Возможно, тебе повезёт.

Последнее, но не менее важное. Если у тебя есть доказательства, держи их где-нибудь в камере хранения. Пригрози, что обнародуешь их, если тебя не отпустят. Если доказательств нет, блефуй.

вать на внутренние повреждения, и сознание они не потеряют, так что биту и молоток оставь дома. Победить вампира, отправив его в нокдаун, нереально.

Нематериальный актив

То, что люди не хотят верить в вампиров, — не единственная причина, почему им до сих пор удаётся оставаться в тени. Они не феи какие-нибудь и не снежный человек. Они прилагают немалые усилия, чтобы коллективное бессознательное продолжало добровольно отрицать их существование. И прячутся они не потому, что такие стеснительные. Они прячутся из страха. Им велят прятаться, и они прячутся.

Знаю, знаю. Я тут уже распинался, что кошка мышку не боится. И это правда. На тебя им наплевать, на меня наплевать. Любого человека возьми. Но вот если это не один человек, а целая толпа — тут уже другое дело. Возможно, это отголоски тех счастливых времён, когда крестьяне с факелами поднимали их на вилы.

Вампиры не хотят, чтобы о них знали. Они хотят спокойно продолжать каждую ночь убивать людей. Используй это против них.

Когда охотишься, держись поближе к общественным заведениям. Настолько близко, чтобы ты мог добежать дотуда на одном дыхании. Как только ты окажешься у всех на виду, у твоего преследователя будут скованы руки. Уродливые вообще туда не сунутся, разве что окольными путями. Свою чудовищную силу и скорость на людной улице им придётся сдерживать. Им труднее будет отдавать команды и поддерживать зрительный контакт. Если всё совсем плохо, можешь выстрелить в них на глазах у всех или ещё как-нибудь ранить — возможно, при свидетелях они не захотят регенерировать, и у тебя будет время унести ноги. А ноги в этом случае уносить надо будет очень быстро.

Им нужна кровь. У тебя она есть. Рискованно, но можно это использовать. По меньшей мере есть чем поторговаться. Я бы хотел подчеркнуть, что это хреновая идея. Кто заключает сделки с дьяволом, рискует потерять душу. Но справедливости ради я должен рассказать тебе обо всех твоих возможностях. Как не огрести, пытаясь их реализовать, — это уже твоя забота.

И, наконец, ты всегда можешь положиться на их чувство превосходства. Да, опять мы возвращаемся к кошке и мышке. Почти все они считают, что ты им не соперник. Воспользуйся этим. Судя по всему, большую часть времени они заняты параноидальной междоусобицей и попытками доказать друг другу, у кого клыки длиннее. Они всё время настороже, всё время вглядываются в тени за спиной, но тебя они, скорее всего, не заметят, разве что ты полезешь на рожон. Чем вампир старше, тем более он безразличен к нашему присутствию. До тех пор, пока не будет слишком поздно.

Если они не знают тебя в лицо, ты можешь прятаться прямо у них под носом. Для вампиров мы не более чем скот, отбившийся от стада. Правда, всё изменится, как только ты причинишь им достаточно неприятностей. Тут уж они устроят охоту на тебя. Но это другой вопрос.

Если это случилось, значит, тебе надо срочно обзаводиться друзьями.

Ты не одинок

Если охотник умён или у него по меньшей мере есть инстинкт самосохранения, рано или поздно он поймёт, что в одиночку ему не выжить. Найти того, кому можно довериться, сложно. Не каждый готов поверить во всю ту дичь, которая вокруг тебя происходит. Проще всего убедить тех, кто сам всё видел, или найти другого такого же охотника. Это может быть, например, случайный свидетель, который подвернулся под руку. Вот как ты, например.

Без сомнения, надо соблюдать осторожность. Даже твой лучший друг может отвернуться от тебя, решив, что ты спятил, но не это главное. Твои поиски единомышленников привлекут внимание. Их внимание. Тебе и так предстоит ночами не спать, но всё-таки помни: у них глаза повсюду. И среди нищих, и среди богатых. Даже среди животных. Да-да, подозревай теперь в шпионаже каждую кошку, собаку и попугайчика.

И всё же в одиночку тебе не справиться, так что придётся рискнуть. Как найти других охотников? Ну можешь поступить как я. Отправиться в путешествие. Переезжать из города в город, выслеживать местных вампиров, а затем присматриваться, не следит ли за ними кто-то ещё. Но мне было проще, я уже всё потерял. Ничто не удерживало меня в родных местах.

Как найти других

Расклей объявления о наборе в группу взаимопомощи с намёками в тексте. Расспроси старых вояк, которые утверждают, что видели… нечто. Посети озабоченных родителей, чьи дети, по их словам, стали вести себя странно. Подойди к девушке, которая вышла из туалета какая-то слишком бледная и идёт спотыкаясь. Попроси её вспомнить, что только что произошло. Читай некрологи в поисках внезапных и странных смертей. Вспомни, какое событие открыло тебе глаза, и ищи в сети аналогичные случаи. Или просто возьми с собой на охоту сестру, зятя, да кого угодно, если ему можно доверять — заодно и проверишь, можно ли. Где один, там и двое. Постепенно соберётся группа людей, которые будут тебя слушать и тебе верить, потому что видели всё собственными глазами.

Устав

Как только группа собралась, установите правила. Не откладывайте, даже если вас пока что только двое. Пока вы ещё можете трезво мыслить. Это важно. Могу тебя заверить, группы, которые сразу установили правила, живут дольше. Точка. Ответьте себе на следующие вопросы.

Какова ваша цель? Чего вы хотите добиться? Вернуть своих детей в семью? Отвоевать у вампиров местный развлекательный центр? Выгнать их из квартала? Из города? Вами движет месть? Вы занимаетесь сбором информации? Вы оказываете поддержку жертвам кровососов? Каковы ваши методы? Возможно, по некоторым вопросам вы не сойдётесь во мнениях, но если вам вообще не удалось договориться, то ваша затея обречена на провал.

Если кто-то не вписывается в коллектив или пока не готов к определённым жертвам, лучше знать об этом заранее.

Кто главный? Решите, кто из вас главный. За кем последнее слово. Можете выбрать двоих, если вы достаточно уверены в своей команде. Или разделите ответственность. Каждый может взять на себя определённую функцию: лидер группы, полевой командир, интендант, начальник безопасности, медик, психолог и т. п.

Как вы принимаете решения? Командир просто отдаёт приказы? Или вы будете голосовать? Все могут голосовать или не все? Есть ли у кого-то привилегии? Имеет ли командир право вето? Может ли разбить ничью? Достаточно ли большинства голосов или решение должно быть единогласным? Сколько человек должно проголосовать, чтобы признать голосование действительным? Споры вы будете решать таким же способом или другим?

Кто чем будет заниматься? Кто решает, какова следующая цель? Кто планирует операцию? Кому какое оружие достанется? У кого какая роль в бою? Честно оцени свои слабые и сильные стороны. Не надо говорить, что умеешь стрелять, если никогда в жизни пистолета в руках не держал. Не надо хвастать, что вобьёшь вампиру кол в сердце, потому что, когда ты встретишься с ним лицом к лицу, пути назад уже не будет.

Где вы будете собираться? Где будет ваша штаб-квартира? Где вы встречаетесь в случае непредвиденной ситуации? Точка сбора, если вы разделились? Лучше всего, чтобы это были разные адреса. Не держите все свои припасы в одном месте. Заранее продумайте запасные варианты для всего.

Какое у вас прикрытие? Что вы скажете копам? Или просто любопытным соседям? Каков план действий, если кого-то из вас арестовали? Есть ли у вас средства, чтобы внести залог? Есть ли адвокат? Или вы будете держаться подальше, чтобы вас самих не привлекли? И самое важное…

Что вы будете делать, если один из вас попадёт в лапы к вампирам? Не пытайтесь игнорировать этот вопрос. Когда это случится, легче не станет. Примите решение и придерживайтесь его. Что делать, если один из вас попал под их контроль? Подсел на кровь? Обращён в вампира? Пусть это будет вашим завещанием. Чего вы хотите? Быструю смерть? Чтобы ваше тело сожгли? Нужно ли рассказывать вашим друзьям и семье о вашей гибели? Или вы хотите, чтобы вам дали шанс на искупление? Между нами говоря, я не советую соглашаться на искупление. Слишком часто эти искупления плохо заканчиваются. Хотя, может, ты особенный и у тебя всё получится…

Отношения

Что-то должно объединять вас. Общая цель, дружба или просто взаимная выгода. Не обязательно что-то хорошее: алчность, зависть и взаимная ненависть нередко кладут начало совместным предприятиям.

Доверие: группы, построенные на взаимном доверии, встречаются реже всего, но они самые крепкие. Семья, близкие друзья, товарищи по боевому отряду — связь между ними разорвать непросто. Ими движет любовь и взаимопонимание, каждый готов отдать жизнь за другого. Отец и двое детей, решивших отомстить за смерть матери. Люди, пережившие психологическую травму. Жертвы одного и того же монстра. Цель у них одна на всех.

Сотрудничество: чуть менее крепкая версия предыдущего, и встречается она гораздо чаще. Связь между охотниками не настолько прочна, её поддержание требует некоторых усилий. Сотрудничество выгодно для каждого из вас, но в вечной преданности никто не клялся. Вы скорее коллеги, чем товарищи по оружию. Вы можете быть друзьями или родственниками, но никто в здравом уме не пожертвует собой ради чудаковатого дядюшки Майка. Где-то, возможно, есть люди, более важные для вас, — ваши дети или ещё кто-то. Может быть, члены вашей группы познакомились друг с другом только недавно, во время охоты. Знакомство может перерасти в доверие, но пока что вы просто сотрудничаете друг с другом.

Идеология: некоторых объединяют общие стремления, а прочие связи уходят на второй план. У вас одинаковый взгляд на жизнь, как правило, с религиозной, политической или социальной подоплёкой. Одни хотят, чтобы грешники покаялись, другие — обратить в свою веру, а третьи — уничтожить врагов своего учения.

Общая территория: возможно, вы живёте или работаете рядом. Вы не собираетесь спасать весь мир, но хотите защитить свой уголок. Возможно, вы просто горожане с активной жизненной позицией или добровольцы, следящие за порядком в городе, на долю которых выпало избавить улицы от чудовищ. Или пара полицейских, идущих по странному следу, обнаруженному в их районе, или пытающихся распутать дела, закрытые по непонятным причинам.

Тактика

Сперва нужно определиться, в чём заключается ваша основная цель. Затем — как этой цели достичь. Охота — это не только убийства. Просто я в этом эксперт. Охотники должны применять самую разнообразную тактику для борьбы с врагом.

Сбор информации: простое любопытство, разведка, пропаганда или попытка создать стабильный ресурс. Что-то вроде научно-исследовательского института, цель которого — отделить правду от вымысла. Встречал я как-то группу подростков, которые издавали подпольный журнал о том,

как избежать нападения вампира и пережить его в случае чего. Не знаю, воспринимал ли их кто-нибудь всерьёз, но сами они считали, что спасают жизни. Есть группа, которая работает в интернете через анонимные дескрипторы, или как там это называется. В общем, они сделали что-то вроде Википедии про борьбу с нежитью, базу данных, в которой хранится всё, что мы о них знаем.

Военизированные ячейки: кому-то спокойнее, когда есть строгая дисциплина, чёткая структура, субординация. Чаще всего этим путём идут военные, включая бывших, а также члены разных специализированных подразделений и учреждений. Сюда же входят неофициальные организации вроде выживальщиков, различных боевиков или охотничьих клубов. Некоторые выделяются из криминальных структур — из рядов мафии, уличных банд и наркокартелей.

Политическая борьба: некоторые пользуются общественным мнением и социальным давлением как оружием. Обращают против вампиров их стремление сохранить тайну. Политики, лоббисты, адвокаты — все те, кто хочет очистить систему от паразитов. От конкурентов, по меньшей мере. Или ваша группа может, наоборот, вести с ними переговоры и заключать сделки. Или оказывать поддержку жертвам, делая акцент на помощи пострадавшим, а не на охоте за монстрами. Это хорошее, важное дело, не хотелось бы преуменьшать его значимость. Хотя я предпочитаю более радикальные меры.

Охота в стае

Даже одна дополнительная пара глаз может добавить новые возможности для охоты.

Один может сыграть роль приманки, пока второй незаметно подкрадывается сзади. Вы можете меняться во время слежки, чтобы вызывать меньше подозрений. Вы можете поймать свою цель в перекрёстный огонь, сбить с толку, чтобы вампиру сложнее было понять, с какой стороны опасность. Когда атакующих много, упырю сложнее эффективно применять свои способности. Чем больше у вурдалака противников, тем более реалистичной кажется перспектива всё-таки проткнуть ему сердце колом. Короче говоря, когда вас много, открываются новые возможности обезвредить, допросить или убить вампира.

Конечно, чем больше народу, тем лучше, но в разумных пределах. Если толпу неопытных новичков запустить в одну комнату с упырём, велик риск того, что они либо сами себя перестреляют, либо будут спотыкаться друг об друга, и кто-нибудь обязательно подставится. Идеальное количество — от трёх до шести человек. Слышал, что есть группы больше шести. Встречал также отлично спевшиеся дуэты. Но я тут говорю о средних значениях. И в среднем от трёх до шести человек в самый раз.

Самое важное в группе то, что рядом есть другие люди. Они могут подтвердить, что ты не спятил. С ними можно поговорить, излить душу. Это бесценно. Ты уже не так одинок, и это дороже золота.

Разумеется, когда вместе собирается от трёх до шести параноиков на грани нервного срыва, всё может обернуться и не так благополучно.

Как не убить друг друга

Да-да, не смотри на меня так. Охотники убивают других охотников лишь немногим реже, чем вампиры. Давай начистоту. Ты прямо сейчас думаешь, а не убить ли меня. И по большей части потому, что уверен: именно это я собираюсь сделать с тобой. Такая ситуация часто возникает. Причём даже в тех случаях, когда никто никого к стулу не привязывал. И, в общем-то, именно поэтому я и решил привязать тебя к стулу, понимаешь?

Чем дольше вы вместе, тем сильнее страх берёт тебя за глотку. Тем более если начинал ты в одиночку и привык, что доверять можно только себе. В группе ты можешь чувствовать себя спокойнее, с одной стороны, а с другой — тебе придётся довериться партнёрам. Это делает тебя уязвимым с флангов. Спрашиваешь себя, а точно тут всем можно доверять? Вероника последнее время ведёт себя как-то странно. А Джерри размяк. Он ведь нас не сдал ещё, нет? Майкл стал меньше времени уделять охоте, с тех пор как встретил ту девчонку. Господи, да ведь она же одна из них! Хотя, может, и нет.

Все эти подозрения, даже ничем не подтверждённые, устраивают у тебя в голове грёбаный концерт. Начинаешь мыслить другими категориями: кого из твоих партнёров ты хотел бы потерять первым, от кого нужно избавиться, пока не поздно? Мало того, каждый из них в свою очередь думает так же. И в конце концов кто-нибудь окажется прав.

Я как-то встретил группу, которая даже одного упыря поймать не смогла. Её члены передрались раньше. Сражение ещё даже не началось, а враг уже одержал победу.

Не все, конечно, до такого доходят. Установите систему поручителей или типа того. Чтобы каждый член группы наблюдал за кем-то из своих товарищей. Встречайтесь почаще. Задавайте вопросы. Неудобные вопросы в первую очередь. А если кто-то против, напомните, какова цена ошибки.

Даже если у вас идеальная команда, вы всегда попадаете в яблочко и выходите из боя без единой царапины, вы всё равно будете чувствовать себя в одиночестве. Да, вы можете поддержать друг друга, и это на вес золота. Но с точки зрения общества вы всё равно кучка сумасшедших отщепенцев.

Один в толпе

Даже если ты самый успешный охотник на вампиров в истории, не жди признания. Жизни ты, может, и спасаешь, но медалей тут не выдают.

Когда ты пытаешься открыть кому-то глаза, ты можешь думать, что делаешь им одолжение. Не удивляйся, если наткнёшься на непонимание и попытки отрицать очевидное. Потребность в отрицании глубже, чем ты думаешь. И не важно, кто перед тобой — едва выжившая жертва в состоянии шока или рассудительный свидетель. Самый близкий тебе человек может собственными глазами увидеть то же, что и ты, но всё равно отказываться верить. Не осуждай его за слабость. Несмотря на то что теперь ты никогда не сможешь быть с ним откровенным.

Хуже только тогда, когда ты пытаешься открыть глаза своему начальству. «Поступаешь по уставу», как говорится. Чем выше заберёшься — тем больше вероятность наткнуться на вампирских прихвостней. Если они шефа полиции не держат в когтях, значит, подмяли под себя мэра или комиссара. На твоё заявление никто так и не ответит, зато теперь они знают твоё имя, а ты их нет.

Скупаешь оружие? Ищешь что-то опасное в интернете? Рано или поздно попадёшь в поле зрения полиции. Тусишь в клубе, слишком пристально высматривая вампиров? Рискуешь выбесить самую обычную, не клыкастую администрацию. Выследил вампира, нашёл логово, расправился с гулями и сжёг всё дотла? Будь готов к тому, что завтра тебе предъявят обвинение в поджоге и убийстве.

Ты, наверное, думаешь: чёрт, да неужели никто не знает? Правительство? Церковь? Ну хоть кто-нибудь? Вообще-то да, кое-кто знает. Об этом и поговорим.

Высшая лига

Существуют крупные организации, которые охотятся на вампиров. Может, тебе это покажется панацеей от всех наших бед, но они большей частью считают себя элитой и отгораживаются от дилетантов вроде нас с тобой своими протоколами и уставами. Если предоставится возможность поработать с ними, почему нет? Своими глазами увидишь, что к чему. Только домой их не приводи. Почитай брошюрки, но на рассылку не подписывайся.

Арканум: представь себе самого скучного профессора литературы из тех, кто когда-либо вгонял тебя в сон. Клонируй его раз сто. Вот это и есть Арканум. Они добывают знания о вампирах и складывают эти знания на полочку. Ходячие энциклопедии. И, если честно, я бы лучше взял с собой обычную. Не буду врать, информация у них достоверная.

Я даже знаю парочку умников, которые восхищаются их бессмысленной коллекцией. Пойми меня правильно, головой тоже надо думать. Некоторым охотникам, ныне покойным, пришлось в этом убедиться на практике. Но в конце концов придётся и за дело взяться. А вот с этим у бумагомарак проблемы.

Инквизиция: да, ты не ослышался. Официальное название, кажется, Общество Леонарда… или типа того. Но это всё те же католические святоши, сжигавшие ведьм 600 лет назад. Они словно стая адских гончих, и я не преувеличиваю. Нет ничего такого, на что бы они не пошли. Они даже чересчур агрессивны — учти, от меня такое редко можно услышать. Нас они ни в грош не ставят, говорят, могут и прикончить. Если обнаружишь кого-то из Инквизиции у себя на пороге, попытайся отделаться от них побыстрее.

Проект «Сумерки»: слышал когда-нибудь байки о том, что правительству всё известно, только они молчат? Ну так вот, это не байки… Не каждому в правительстве доверяют тайну, конечно. Мелкая сошка вряд ли что-нибудь знает. Всякие там управления транспортной безопасности… Президент, впрочем, тоже вряд ли в курсе. Тут речь скорее о правительственных шпионах с отличным финансированием и талантом заметать следы. Вампир ты или охотник, они могут сделать так, что ты просто исчезнешь. Для них мы допустимый сопутствующий ущерб.

Взгляд с противоположной стороны

Арканум: они просто дети, бредущие во тьме. Мы могли бы зажечь для них свечу, но мы не станем. Зачем? Арканум — не приют для изгоев, вслепую размахивающих оружием. Мы принимаем только тех, у кого есть соответствующий набор талантов. И подходящий темперамент.

Общество Леопольда: блаженны вступающие в битву лишь с отвагой в сердце и факелом в руке. Они — солдаты Господа. Большая часть погибнет в бою, но и среди них может оказаться достойный. Направь их в нужную сторону — куда у нас руки пока не доходят. Если они унесут с собой в могилу одного-двух монстров, уже хорошо. Мы помолимся за их души.

Проект «Сумерки»: эти салаги думают, что мы спасибо должны сказать за любую помощь. Ты полгода готовишь операцию, а потом её срывает какой-то отмороженный цивил с ножом, примотанным к тяпке изолентой. Возомнили себя святыми воителями, единственной преградой на пути зла. А на деле — полгода работы псу под хвост и гора бюрократической волокиты в придачу.

Что нам известно

Вообще я не люблю забивать себе голову ерундой из разряда «кто есть кто в мире вампиров». Но знание — сила, так что поделюсь всем, что знаю и в чём есть хоть крупица смысла. Из важного, по крайней мере. Посуди сам: от того, узнаешь ли ты, что своих деревенщин они зовут гангрелами, ничего не изменится. А вот уметь отличить большую шишку от простых шестёрок может быть полезно.

Они во многом ведут себя как смертные, со всей нашей инфраструктурой и политикой. А где есть политика, там есть борьба интересов. Хотя они и рады бывают вцепиться друг другу в глотку, всё же держатся вместе из соображений безопасности. Одиночки встречаются, и это одновременно и хорошо, потому что никто не будет по ним скучать, и катастрофически плохо, ведь, судя по всему, они достаточно сильны, чтобы выжить без посторонней помощи.

Что-то там на «К»

Эти считают себя цивилизованными. Всё время забываю, как они себя называют. Что-то испанское или итальянское… Камерун, катамаран… Всё не то. Короче, начинается на «К». Они установили строгие правила. В том числе, судя по всему, запретили демонстрировать свою нечеловеческую природу. Наверное, это помогает им хоть ненадолго забыть, кто они на самом деле. Если твой город — не совсем отстойная дыра, то, вероятнее всего, главные там именно они. Руководят ими принцы, причём неважно, он это или она. Да, именно принцы. Мне кажется, в каждом городе по одному. Может, где-то есть король, но я о нём никогда не слышал. Ещё у них есть что-то вроде сената или совета. Они следят, чтобы все держались в рамках приличий и не лезли на рожон.

Прежде чем ты скажешь, что всё это звучит не так уж плохо, давай я тебе напомню, о ком мы тут говорим. Это чудовища. Вампиры. И когда я говорю «правила», я имею в виду «сколько крови можно выпить у человека» и «скольких людей допустимо убить, чтобы это не бросилось в глаза». Ясно?

Если всё идёт гладко, они вообще не вмешиваются, позволяя своим подданным спокойно наслаждаться кровью и убийствами. Появление таких, как мы с тобой, впрочем, может привлечь их внимание.

Если они тебя выследили, велика вероятность того, что они не станут тебя убивать, а просто попробуют договориться. Почему? Потому что собственная шкура им важнее парочки убитых собратьев. Соглашаться ли на переговоры, сам решай. Но будь осторожен. Вдвойне осторожен, если твой визави дружелюбно улыбается. С другой стороны, если ты их и впрямь разозлил — убил любимого отпрыска принца, к примеру, — будь уверен, за тобой уже выехали.

Выпиливай тех, кого сможешь, иди на сделки там, где необходимо, и вали из города при первой же возможности. Эта стратегия работает на ура. Какоето время, по крайней мере…

Другая сторона

Наверное, у них тоже есть название, я не в курсе. Поохотишься с моё — почувствуешь разницу. Предыдущие при прочих равных всё же считают, что быть вампиром — это проклятие. Да, правительство у них на поводке, да, шикарный особняк в центре города, и тем не менее. А эти… Для них это благословение. Дар. Они как религиозные фанатики. Не знаю, как ты относишься к религии, так что без обид. Но эти ребята просто чокнутые.

Они считают себя высшими существами, но включи свет — и увидишь, как они драпанут под холодильник. Будут корчиться и молить о пощаде, как только запахнет жареным. Я это не к тому, чтобы ты сбрасывал их со счетов. Они, может, и напыщенные индюки, но, в отличие от первой группы, им не нужно притворяться паиньками. Им вообще наплевать. Как только они поймут, что тебе всё известно, сразу набросятся, забыв о любом притворстве. И они редко ходят поодиночке.

Я не встречал среди них очень уж старых или могущественных вампиров. Текучка, я полагаю… Я не первый день охочусь на нежить, так что сразу вижу, если передо мной рядовые солдаты. Но у них ведь и командиры где-то есть. И если это те же засранцы, только более продвинутые, молись, чтобы с ними не повстречаться.

Слышал, что они устраивают набеги на города — обращают новичков и отпускают их на все четыре стороны. Пусть, мол, другие разбираются с проблемой. Я лично с такими не сталкивался. Могу предположить, что кто-то оперативно заметает следы. Но в целом, когда речь заходит о «другой стороне», жди встречи именно с такой публикой.

Ни то ни сё

Хотел бы я аккуратно выстроить всех вампиров в одну-две шеренги. Чтобы всё было предсказуемо. Но это не так. В заброшенных домах ютятся те, кому не нашлось места среди своих же. Всеми забытые, никем не признанные… Банды шпаны, панки, которые не следуют никаким правилам. Шарлатаны, бродяги, вампирская мафия, заклинатели крови, чудовища, слишком ужасные даже для других чудовищ, ходячие трупы, да много кого ещё можно встретить. Многие утверждают, что они всё ещё люди. Людей можно поделить на множество групп, и в каждой будут исключения. С вампирами так же.

Только успеваешь свыкнуться с мыслью, что некоторые вампиры умеют превращаться в волков, кто-нибудь берёт и превращается в змею или летучую мышь, как в кино. Я перестал строить предположения. Нужно быть готовым ко всему. И это приводит нас к следующей невесёлой теме.

Вампиры — не единственный ночной кошмар

Если бы я мог, оставил бы это на потом, но, к сожалению, не могу. Так что… Кровососы — далеко не единственная тварь из ночных кошмаров, которую можно встретить в реальности. Для справки: не советую охотиться на тех, кого я сейчас перечислю. Может, ты достаточно безбашенный, чтобы гоняться за вампирами, но тут надо свихнуться окончательно. Просто имей в виду, что такое тоже существует, а то будешь пялиться с отвисшей челюстью, вместо того чтобы отстреливаться и убегать.

Оборотни. Да, они существуют. Я уже говорил, что некоторые вампиры умеют превращаться в волков, и это создаёт определённые проблемы. Я как-то потерял целую команду из-за того, что мы забрели на территорию оборотней. Границы для них священны, однако, по моему скромному опыту, за пределы своих границ они тоже не суются. На наше счастье. Вампиров они ненавидят, но не стоит считать их союзниками только на этом основании. Враждовать, впрочем, тоже не стоит. Как я уже говорил, они держатся своего угла, и меня такая ситуация вполне устраивает. Помимо этого мне мало что известно. Могу сказать, что фазы луны на них никак не влияют, да и вообще всё равно, день на дворе или ночь. Судя по всему, фильмы врут и они могут превращаться, когда пожелают. Насчёт серебра, кстати, не врут. Оборотни ненавидят серебро. Может, стоит носить с собой пару-тройку старинных серебряных вилочек. На всякий случай. Так или иначе, держись подальше от леса.

Маги. Я встречал охотников, утверждавших, что они владеют магией, даром предвидения или иными психосилами. Я видел доказательства собственными глазами. Я им верю. Почему нет? Вампиры же существуют. Ходят слухи о совсем уж тайных разновидностях магии, но мне они, к счастью, не попадались. Заставить монетку упасть на ребро, прирастить отрубленный палец, сварить живьём крысу, чтобы поговорить с божеством, живущим на грани восприятия, — всем этим занимаются маги. Я многое повидал, но даже мне сложно поверить. Они действительно так могут? Они друзья или враги? Ответов у меня нет, и я бы поостерёгся пытаться их получить. Задумайся вот о чём: если они предпочитают оставаться в тени, наверное, у них есть на то причины. И что-то я сомневаюсь, что дело в скромности.

Призраки. Плохие новости: призраки существуют. Хорошие новости: они не могут причинить тебе вреда. По крайней мере те, которых я встречал. Наслышан о полтергейстах, которые выживают людей из домов, но на моём опыте ни один призрак не мог ко мне прикоснуться. Я встречал немало людей, которые могут с ними общаться. Призраки не прочь излить душу, рассказав о том, как они умерли. Могут поделиться информацией. Правда, не бесплатно. Бывает, взамен они просят сделать что-нибудь странное. Например, крикнуть живому родственнику, чтобы тот поискал под старым дубом, или ещё какую-нибудь хрень. Я предпочитаю с ними не связываться. Им, судя по всему, тоже нет до меня дела. Наверное, так оно лучше. Если тебе предлагают помощь, не стоит сразу отказываться, но спроси сперва, чего они хотят взамен.

Демоны. Не то чтобы я верил в Рай или Ад. Всех тварей, которые утверждают, что пришли из этих мест, я предпочитаю называть демонами — для простоты обращения. Встречал людей, якобы видевших демонов в человеческом обличье. Не могу сказать, правда это или нет. Быть может, это были какие-то странные, повёрнутые на религии вампиры или призраки, обладающие способностью вселяться в людей. Не знаю. Две вещи могу сказать наверняка: будь готов ко всему, и, если кто-то улыбается тебе и называет своим другом, держись от него подальше.

Зомби. Я в них не верю, но последнее время очень часто приходится слышать о появлении зомби. Может, у людей просто фантазия разыгралась. Тема-то популярная. Может, так, а может, и не так. Не стоит забывать, что вампиры — тоже популярная тема, а они ведь и в самом деле есть. Может, это коллективное бессознательное нас так предупреждает об опасности? Оттого и популярность выросла?

Охотники. Ну я не знаю, как их ещё назвать. Как-то раз выслеживал вампира и заметил двоих, мужчину и женщину, тоже идущих по следу. Не хотел их напугать, так что не полез знакомиться. Тут появляется наша цель. Женщина начинает резать себе руки перочинным ножом и, прежде чем я успеваю сообразить, что происходит, валит вампира на землю этими же голыми руками. Вампир вырывается, но она его держит. Затем мужчина подбегает, в руках монтировка, сияющая, словно луч света, и сносит упырю голову. И они оба убегают. Я не стал их догонять. Я многое повидал к тому моменту, слышал ещё больше слухов, но такого… По крайней мере, они завалили плохого парня. Хотя, может, они и сами не лучше, но будем надеяться.

Вообще непонятно что. Клянусь, я не шучу. Есть существа в нашем мире, которые даже близко не люди. Они выглядят как люди, но это не настоящие люди — их подменили. Или что-то типа того. «Лестницу Иакова» смотрел когда-нибудь? Шизофренией не страдаешь? К чёрту. Поехали дальше.

«Конец света близок» и прочий бред

Демоны? Зомби? Священный огонь в руках простых людей? Я не суеверный, разве только тогда, когда мне это выгодно. Но я долгое время варюсь во всём этом и заметил изменения в последнее время. Даже вампиры занервничали. Погодные аномалии, катастрофы, всякое прочее… Не знаю. Говорят, каждое поколение считает, что конец света вот-вот наступит, а он всё не наступает. Может, я просто старый параноик. Но мне кажется, что тебе предстоят испытания более тяжкие, чем выпали на мою долю. Даже с учётом того, что я…

Уже почти рассвет. Думаю, время пришло.

Последние слова

Ну вот мы и подошли к тому моменту, когда я тебя развязываю. Почти.

Сначала ещё кое-что. Последнее предупреждение и просьба. Две просьбы.

Видишь ли, когда ты становишься по-настоящему крутым охотником… Если ты всё-таки становишься по-настоящему крутым охотником… Значит, ты освоил главное — как остаться в живых. Ты умеешь выслеживать и убивать, не подставляясь, ты знаешь, когда нужно захлопнуть ловушку, чувствуешь, когда следует залечь на дно, разбираешься в людях достаточно, чтобы знать, кому можно доверять, а кому лучше выстрелить в спину, пока они тебя не сдали.

Ты становишься крутым. Настолько крутым, что твои враги начинают тобой восхищаться. Начинают думать, что живым ты им больше нравишься. Вечно живым.

Меня прихватили пару недель назад. Теперь я один из них. Ублюдок, который это со мной сделал, получил по заслугам, но для меня назад пути уже нет. В кино это иногда срабатывает, но не в жизни.

Ну а вот теперь я тебя развяжу. И если ты хоть что-то понял из того, что я говорил, то ты меня прикончишь. Привяжешь к этому же самому стулу, возьмёшь мачете — вон оно лежит — и постараешься отрубить мне голову с одного удара. Я его хорошо наточил.

А вторая моя просьба, если ты не возражаешь… Возьми вот этот конверт. Там есть адрес и всё прочее, что тебе может понадобиться. Найди эту девушку. Теперь она уже женщина… Найди эту женщину и передай ей конверт. Скажи ей… Скажи ей, что я прошу прощения.

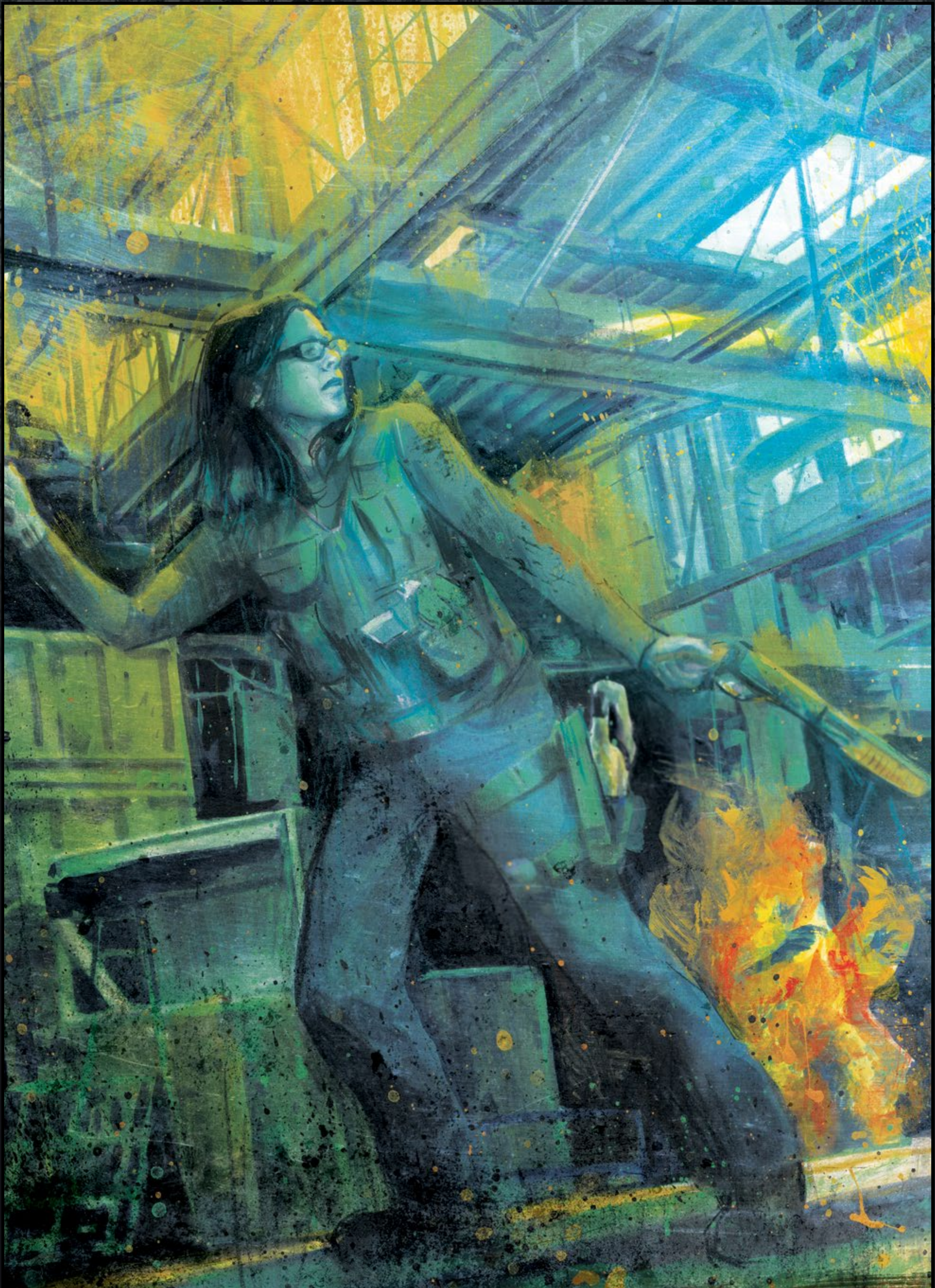
Не смей меня жалеть, слышишь? Никакого снисхождения! Ты что думаешь? Всё ещё можно исправить? Или, может, я стану добрым вампиром? Да пошёл ты! Я уже попробовал крови. Человеческой крови. Я поймал ту девушку и забрал её жизнь. И ты сам это видел, помнишь?

И очень скоро мне захочется ещё. Понимаешь? Ни хрена ты не понимаешь. Я голоден. Такого голода я ещё никогда не испытывал. Это как зверь, рвущийся наружу из клетки. Рвущийся, чтобы разорвать тебе горло. И с каждой секундой он становится всё сильнее. Хочешь ты меня убить или нет, не важно. Я могу тебя заставить. Я теперь как они, могу управлять людьми, могу…

Я слишком многое пережил, чтобы позволить себе стать одним из них.

Я только об одном жалею, что у меня нет времени обучить тебя получше… Но что поделаешь, верно?

Охота забирает всё.



Глава вторая Создание персонажа

Нет бессилия страшнее, чем понимать, что ты прав, а весь мир ошибается, и видеть, как этот мир волной обрушивается на тебя, несмотря на всю твою правоту.

Норман Мейлер, «Армии ночи»

Греческая богиня Афина, если верить мифам, вышла из головы Зевса полностью сформировавшейся и готовой к бою. Создать персонажа, однако, будет немного сложнее. Чтобы образ охотника получился убедительным, нужно сперва обсудить некоторые моменты с рассказчиком и другими игроками и продумать концепцию героя в рамках хроники.

Скульптор смотрит на кусок мрамора и уже видит в нём будущий шедевр. Всё, что ему остаётся, — это отсечь ненужное. Представьте себе, что бланк персонажа — это ваш инструмент. С его помощью вы будете формировать личность вашего альтер-эго, убирая всё лишнее, пока перед вами не предстанет тот самый идеал, существующий пока что только у вас в голове.

Персонаж — это не просто набор параметров, крутая пушка и (возможно) парочка сверхспособностей. Хорошая история рождается из драматических конфликтов, в основе которых лежат мечты, страхи и желания вашего героя, а вовсе не из рутинной подготовки к бою вперемежку с сомнительными шуточками. Всё против тебя. Злодеи захватили мир, и, вполне вероятно, свергнуть их не в твоих силах. Играть охотника — всё равно что участвовать в пьесе Шекспира: ты знаешь, что в конце тебя ждёт смерть. Главное — умереть так, чтобы твоя смерть вошла в легенды.

В этой главе вы узнаете, как создать персонажа-охотника. Как выбрать общую концепцию и как затем распределить параметры, руководствуясь этой концепцией. Хотя это не так уж сложно, мы бы советовали позвать на помощь рассказчика, чтобы он направлял вас в нужное русло, отвечая на возникающие вопросы.

Рассказчик и составление синопсиса

Наметить сюжет будущей хроники — задача не только для рассказчика, но и для игроков. Вы можете очертить круг интересующих вас тем, мотивов, интриг, сфокусировать на них внимание и сделать тем самым игру увлекательнее. Если вы заранее составите синопсис будущей хроники, это облегчит ваш дальнейший путь, настроит игроков придерживаться определённых рамок. Синопсис поможет рассказчику и игрокам сориентироваться, быстрее найти точки соприкосновения между персонажами и миром, избавит от возможных недоразумений во время игры.

Представьте себе, что трое игроков создали персонажей-учёных, твердолобых скептиков. А четвёртый решил, что хочет играть чародея-мистика. Если сразу не установить связи между персонажами, в дальнейшем в игре может возникнуть диссонанс. Конфликт между мировоззрениями будет отвлекать от центрального конфликта хроники, а это может испортить впечатление. Не всегда, конечно. Некоторые хроники от этого только выиграют. Но, если рассказчик заранее не задумывал нечто подобное, не собирался строить сюжет на попытках охотников достигнуть взаимопонимания в отношении природы их врага, это станет отвлекающим элементом, который может сломать атмосферу и увести от темы игры.

Выбираем тему

Тема — это лейтмотив хроники. Определить её проще всего, выбрав сперва отправную точку для персонажей и приключения в целом. В рамках одной хроники лучше придерживаться одной темы. В противном случае вы рискуете сбить игроков с толку. Вот несколько тем для примера.

Наука против сверхъестественного

Университет. Группе учёных и студентов стало известно о существовании вампиров. Теперь они должны применить все свои знания, чтобы определить, насколько велико влияние каинитов в университетском городке, решить, как следует отвечать на угрозу, и выяснить, нет ли способа излечить вампиризм.

Крестовый поход

Старый священник видит сон, в котором ангел призывает его начать крестовый поход против нечисти. Группа верующих начинает сражение с Проклятыми. Догматы их веры подвергнутся испытанию в этой войне.

Оборона района

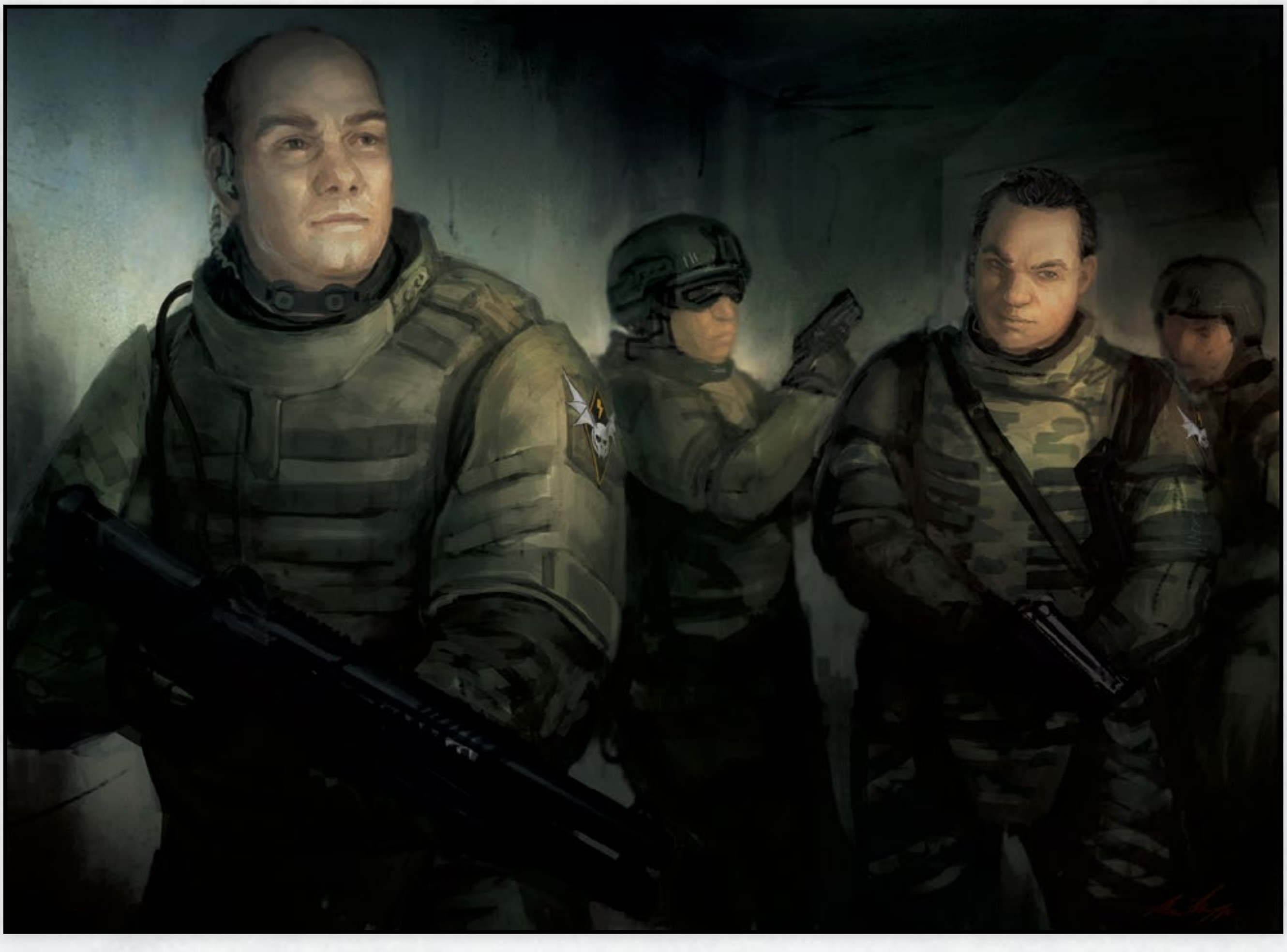
Группа эксцентричных горожан замечает, что в их захолустном районе пропадают люди, и всем почему-то плевать.

Секретные операции: лучшие из лучших

Группу специально подготовленных солдат отправляют на задание с целью устранить угрозу со стороны вампиров.

Семейное дело

Ваше семейство испокон веков связано со сверхъестественным, и у вас весьма необычный девиз: «Охотимся вместе: смерть не страшна, когда семья рядом».



Психопаты: жизнь на краю

Разношёрстная компания, состоящая из торчков, фриков и социопатов, обнаружила новую сногсшибательную дурь — кровь Сородичей. Чтобы заполучить её, любые средства хороши.

Задаём настроение

Настроение хроники чаще всего зависит от того, какие повторяющиеся тематические элементы вы намереваетесь подчеркнуть. Чтобы определиться с настроением, задайте себе вопрос: какие эмоции вы хотели бы вызвать у игроков? На какие мысли их должна навести хроника? Вот несколько примеров, которые помогут вам определиться.

Жертва

Стоит ли пожертвовать собственной жизнью ради правого дела? Что ты готов отдать, чтобы одолеть чудовище? С какими потерями сможешь смириться? Готов ли ты умереть? Потерять работу? Потерять семью? Какова ценность высшего блага?

Искупление

Охота на вампиров требует определённых навыков. Их обладатели нередко ведут сомнительный образ жизни. Некоторые становятся охотниками, чтобы искупить грехи прошлого. Можно ли обрести спасение, убивая чудовищ? Освобождают ли добрые дела от ответственности за сотворённое когда-то зло? Можно ли забыть прошлое и начать новую жизнь?

Община

Быть частью общины — что это значит в современном мире? Важны ли для тебя люди, просто живущие рядом? Стоит ли защищать тех, кто тебе не доверяет и даже боится? Чего требует от тебя долг?

Месть

Тебя обидели. Ты жаждешь возмездия, но как далеко ты готов зайти? Кто должен поплатиться? И что сказали бы те, за кого ты собираешься мстить?

Вера

Что делать, когда твоя вера противоречит сама себе? Вера говорит тебе, что вампиры — зло, что их надо уничтожить. Ну а если вампир никому не причиняет вреда? Если его обратили против воли? Можно ли назвать убийством истребление вампиров? Оправданно ли нарушение закона, если ты защищаешь людей? Может ли вампир заслужить искупление?

Зависимость

Ты был молод, а ночь прекрасна. Ты просто хотел повеселиться. Именно тогда вампир опоил тебя кровью и затащил в свою секту. Прошли годы, прежде чем тебе удалось вырваться. Всё это время ты пребывал в лёгком тумане, и ты поклялся, что это больше никогда не повторится. Каждую ночь у тебя ломка. Сколько это может продолжаться? И что будет, если твой бывший хозяин найдёт тебя?

Совместное творчество при создании хроники

Рассказчику стоит ознакомиться с процессом создания персонажа в «Охоте на охотников», а затем обсудить с игроками возможности, которые будут доступны им в грядущей хронике.

Чтобы хроника получилась увлекательной, придётся потрудиться. Рассказчик должен удостовериться, что игроки разобрались не только в том, каких персонажей они хотят создать, но и в том, как это сделать. Сам процесс создания персонажа может натолкнуть рассказчика на интересные идеи для сюжета, на завязки, которые раньше, возможно, не приходили в голову, или на варианты развития сюжетных линий, которые оставались незавершёнными в ожидании подходящего героя.

Игроки должны прочитать и обсудить синопсис. Лучше не выбирать для персонажа параметры, которые будут конфликтовать с выбранным настроением и темами (пример синопсиса см. на стр. 36). К примеру, если в хронике предполагается сделать акцент на научную тематику, персонаж-колдун будет там совсем не к месту. В том, что уместно, а что нет, последнее слово, как обычно, остаётся за рассказчиком.

С чего начать

В «Охоте на охотников», как и в классических правилах игры «Вампиры: Маскарад», работают пять базовых принципов создания персонажа. Держите их в голове, придумывая своё альтер-эго в Мире Тьмы.

- Вы можете создать персонажа любого возраста и социального положения, сделать его представителем любой мировой культуры, если ваш выбор одобрен рассказчиком. Единственное условие заключается в том, что ваши герои — начинающие охотники, совсем недавно заточившие свой первый кол и ступившие в Мир Тьмы.
- Правила создания персонажа — это инструмент для формирования его личности, а не прокрустово ложе. Кому нужны правила, если ради них придётся пожертвовать интересным героем и хорошей историей? Точки на бумаге — это ещё не охотник. Погружение в роль куда важнее цифр.

Пример синопсиса

Университетская жизнь — один сплошной переходный период. Первокурсники переезжают в незнакомый кампус, размером не уступающий небольшому городку, чтобы начать здесь самостоятельную жизнь. Постепенно они привыкают к новому ритму жизни и безразличной бюрократической системе, для которой они не более чем цифры на бумаге.

Каждый студент — сам себе хозяин. Если он не посещает занятия, это его проблема, а не учебного заведения. А искушений много: попойки в общежитиях, легкодоступные наркотики, а также дружелюбно настроенные выпускники, которые ещё не успели съехать и жаждут познакомить новичков с самой отвязной местной тусовкой.

Хищники наблюдают, выжидают момент, ищут слабых. Университет — идеальное место для гнезда вампиров. В толпе полуночников бледное лицо страдающей от анемии жертвы не будет слишком уж выделяться. Десятки студентов бросают учёбу и уезжают, никому ничего не сказав. И, если ещё несколько человек исчезнет, кто обратит внимание?

Случайная встреча с беспечным вампиром знакомит доктора Филипа Цукеру с ужасами Мира Тьмы. Он знал, что никто в мире не поверит ему на слово. Поэтому доктор Цукера собрал небольшую группу людей: студентов, преподавателей, обеспокоенных горожан, также столкнувшихся с угрозой нежити. Они патрулируют университетский городок и изучают феномен вампиризма.

Тема: наука против сверхъестественного

Настроение: чувство общности и ощущение отчуждённости, возникающие в сообществах с внутренним делением на группы.

Персонажи

Герои должны быть как-то связаны с университетом.

Доктор Цукера в первую очередь обратил бы внимание на тех, чьи таланты пригодятся для изучения или выслеживания сверхъестественных существ. Это студенты, преподаватели и местные жители из тех, кто проводит много времени в тени пафосных университетских стен.

Также доктора Цукеру заинтересуют жертвы нападений вампиров.

Ограничения

Персонажам доступен Парапсихический дар (см. стр. 83).

Истинная Вера (см. стр. 89) не вполне уместна, но рассказчик может при желании допустить её применение.

Колдовство и Ворожба в начале игры недоступны.

- У вас будет определённое количество пунктов, которые можно распределить между параметрами. На финальном этапе вы также получите свободные пункты, которые помогут внести завершающие штрихи, добавить изюминку, придать индивидуальности.
- Как и в основной книге правил, параметр, значение которого равно 1, развит плохо, а если его значение равно 5, наоборот, превосходно. Параметры выше 5, за редким исключением (например, воля и Человечность), бывают только у сверхъестественных существ. Маловероятно, что такие параметры будут у самих охотников, а вот у их противников — вполне.
- Персонаж, которому есть что терять, почти всегда интереснее одиночки, живущего только ради убийства. Создавая своего героя, не забывайте о связях с миром, ведь он жил когда-то обычной жизнью, соприкасался с другими людьми. С первого взгляда может показаться, что одинокий стрелок — неплохое амплуа для охотника, но, если некому его оплакивать, ради кого он пытается очистить мир от тьмы?

Процесс создания персонажа

Шаг первый: концепция персонажа

Выберите амплуа, мотивацию, натуру и маску.

Шаг второй: характеристики

Определите приоритет для каждой из трёх категорий характеристик: физических, социальных и ментальных (6/4/3). В начале игры у каждого персонажа уже есть по одному пункту каждой характеристики.

Если рассказчик хочет уравнять шансы охотников и вампиров, он может увеличить количество пунктов (7/5/3).

Оцените физические характеристики персонажа: силу, ловкость и выносливость.

Оцените социальные характеристики персонажа: обаяние, манипуляцию и привлекательность.

Оцените ментальные характеристики персонажа: восприятие, интеллект и смекалку.

Шаг третий: способности

Определите приоритет для каждой из трёх категорий способностей: талантов, навыков и знаний (13/9/5).

Выберите и оцените нужные таланты, навыки и знания.

На этом этапе максимально возможное значение способности равно трём пунктам.

Шаг четвёртый: преимущества

Выберите и оцените факты биографии (5) и добродетели (7). В начале игры у каждого персонажа уже есть по одному пункту каждой добродетели.

Шаг пятый: последние штрихи

Запишите показатель Человечности (совесть + самоконтроль) и воли (равна смелости).

Потратьте свободные пункты (21) по своему усмотрению. При желании выберите достоинства и недостатки (не более чем на 7 пунктов).

Примеры новых амплуа

- Крестоносец — бывший инквизитор, воинствующий священник, современный рыцарь.
- Торчок — сбежавший гуль, бывший сектант, завязавший витэголик.
- Учёный — психолог-бихевиорист, биолог, учёный-медик, физик.

Новые факты биографии

- Арсенал — склад с оружием, амуницией и бронёй.
- База — защищённое место, где охотник может отдыхать, тренироваться и планировать атаки.
- Проводник — мистический дух, который вдохновляет охотника на борьбу с отродьями тьмы.

Дары

- **Астральная проекция**: освободись от оков плоти и исследуй мир чистой мысли.
- **Киберкинез**: контролируй компьютеры и другие машины.
- **Пирокинез**: разжигай огонь силой мысли.
- **Психометрия**: считывай отпечатки, которые психическая энергия оставляет на предметах.
- **Путь Исцеления**: используй свой Дар, чтобы лечить других.
- **Путь Проклятий**: отравляй жизнь другим своими мистическими способностями.
- **Путь Прорицаний**: узнавай неведомое.
- **Телекинез**: перемещай объекты силой мысли.
- **Телепатия**: читай чужие мысли.
- **Истинная Вера**: стань проводником божественного чуда.

Свободные пункты

Параметр	**Цена**
Характеристика	5 за пункт параметра
Способность	2 за пункт параметра
Дар	7 за пункт параметра
Факт биографии	1 за пункт параметра
Добродетель	2 за пункт параметра
Человечность	2 за пункт параметра
Воля	1 за пункт параметра

ШАГ ПЕРВЫЙ: КОНЦЕПЦИЯ ПЕРСОНАЖА

Концепция — это зерно, из которого в дальнейшем вырастет персонаж, соответствующий духу и событиям хроники. Достаточно будет самой общей идеи. На этой стадии вы должны определиться с амплуа, мотивацией, натурой и маской.

Амплуа

Первый шаг в создании персонажа — это амплуа. Кем он был до того, как стать охотником? В какой-то момент перед ним встал выбор: продолжать жить обыденной жизнью в относительной безопасности или погрузиться в тени Мира Тьмы. Он сделал свой выбор осознанно. Что подтолкнуло его? Какова его история? Героический эпос? Повесть о хладнокровной мести? Или, может, трагедия? Мотивация придаст ей тот или иной оттенок. У амплуа нет числового значения, оно не задействовано напрямую в игровой механике, но это фундамент, на который вы будете опираться, выбирая параметры в дальнейшем. В приложении (стр. 174) вы найдёте примеры новых амплуа специально для охотников. Вы также можете обратиться к книге правил «Вампиры: Маскарад» (стр. 84). Если вы не нашли ничего подходящего, вы можете придумать собственное амплуа! По сути, это просто описание вашего персонажа в двух словах.

Пример: *Лия собирается выбрать амплуа, подходящее для игры, синопсис которой вы найдёте на стр. 36. Идея играть учёного ей не по душе; она хотела бы взять роль солдата, разочаровавшегося в службе. Рассказчик предлагает ей слегка изменить амплуа: пусть это будет отставной солдат с посттравматическим синдромом, поступивший в университет, чтобы разобраться в себе и решить, как жить дальше. Лия соглашается и называет персонажа Мидори.*

Мотивация

Мало кто из смертных может чувствовать себя уютно в Мире Тьмы. Но люди привыкли делать вид, что не замечают, если что-то вдруг зашевелилось в тенях. Нужна недюжинная сила воли, чтобы в одиночку бороться с порождениями тьмы, когда твои соседи только крутят пальцем у виска, а коррумпированная полиция вполне может быть на стороне врага. Мотивация охотника — это ответ на фундаментальный вопрос: ради чего? Зачем охотнику рисковать своим положением в обществе, свободой и даже жизнью? Вот несколько вопросов, ответы на которые помогут вам определиться с мотивацией и методами охоты вашего персонажа.

Какой была первая встреча охотника со сверхъестественным?

Что заставило его дать отпор? Почему он не сбежал?

Почему он не попытался всё забыть, а продолжил борьбу?

Что он думает о вампирах?

Если вам сложно придумать мотивацию, некоторые идеи вы можете найти в первой главе («Одиночество и мрак», стр. 15).

Натура и маска (архетипы)

Определившись с амплуа, игрок должен выбрать для своего персонажа архетипы натуры и маски. Эти параметры помогают игроку лучше понять своего героя.

Маска — это образ, который персонаж демонстрирует окружающему миру. Маска зачастую влияет на то, какие способы охоты он предпочитает. Те, кто сражается с вампирами напрямую, как правило, напористы и агрессивны — таким образом они компенсируют свою слабость перед сверхъестественным. Люди, ведущие духовную борьбу, носят маски, связанные с проницательностью, эмоциональностью. Учёные бывают болезненно-отстранёнными или, наоборот, страстными и фанатичными. Не забывайте, что самые интересные характеры получаются тогда, когда мы не пытаемся следовать стереотипам.

Натура — это истинное «я» охотника, его душа, если хотите. Натура отражает подсознательное восприятие себя, окружающих и мира в целом. Натура и мотивация часто связаны.

Игрок может выбрать для своего персонажа подходящую натуру и маску из перечня архетипов, приведённого на страницах 92–101 книги «Вампиры: Маскарад».

ШАГ ВТОРОЙ: ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики — это природные данные вашего персонажа, его потенциальные возможности. Все охотники начинают игру, имея как минимум 1 пункт в каждой из характеристик. Это базовое значение, которым обладает всякий смертный. Сколько пунктов добавить к характеристикам той или иной группы, определяет игрок, исходя из своих приоритетов. К примеру, если он предпочитает играть жёсткого, сильного охотника, то 6 пунктов он вложит в физические характеристики, а если бы он хотел создать персонажа умного и хитрого, тогда в ментальные.

У начинающего охотника есть шесть пунктов, которые можно распределить между первичными характеристиками, четыре пункта на вторичные и три пункта на третичные. Такое распределение пунктов подходит для мрачной хроники с высокой смертностью персонажей. Вампиры, скорее всего, будут иметь серьёзное преимущество. Это уместно для игры в жанре ужасов, лейтмотивом которой является борьба с превосходящими силами врага и обесценивание человеческой жизни в Мире Тьмы.

Если же ваша хроника повествует об опытных охотниках, вы можете увеличить число пунктов: семь для группы первичных характеристик, пять для группы вторичных и три для группы третичных. Персонажи не станут при этом сверхлюдьми, но их шансы против вампиров существенно возрастут. Такой вариант отлично подойдёт для хроники, герои которой — эксперты в своей области, а также в том случае, если вы хотите сделать более ярким отличие между героями с разными амплуа.

Окончательное решение о том, какой вариант выбрать, должен принять рассказчик.

Полный список характеристик и их описание вы можете найти на стр. 101–105 книги «Вампиры: Маскарад».

Шаг третий: способности

Как и группам характеристик, группам способностей необходимо присвоить приоритет. Вы должны выбрать, какая группа способностей станет первичной, какая вторичной, а какая третичной. Внутри первичной группы нужно распределить 13 пунктов способностей, внутри вторичной — 9, а внутри третичной — 5. Обратите внимание, что начальное значение способностей, в отличие от характеристик, равно нулю. Кроме того, на этом этапе значение способностей не может превышать 3 пунктов. Их можно увеличить позже за счёт свободных пунктов.

Стандартный список способностей и их описание вы можете найти на стр. 105–116 книги «Вампиры: Маскарад».

Шаг четвёртый: преимущества

Каждый человек в мире уникален благодаря своему окружению, личному опыту и жизненной позиции. Преимущества позволяют хотя бы частично передать эту уникальность.

Благодаря параметрам, объединённым в общую группу преимуществ, ваш герой из обычного человека становится охотником на вампиров. Преимуществам не нужно присваивать приоритет: каждой категории соответствует фиксированное количество пунктов. Показатели преимуществ можно увеличить позже за счёт свободных пунктов.

Факты биографии

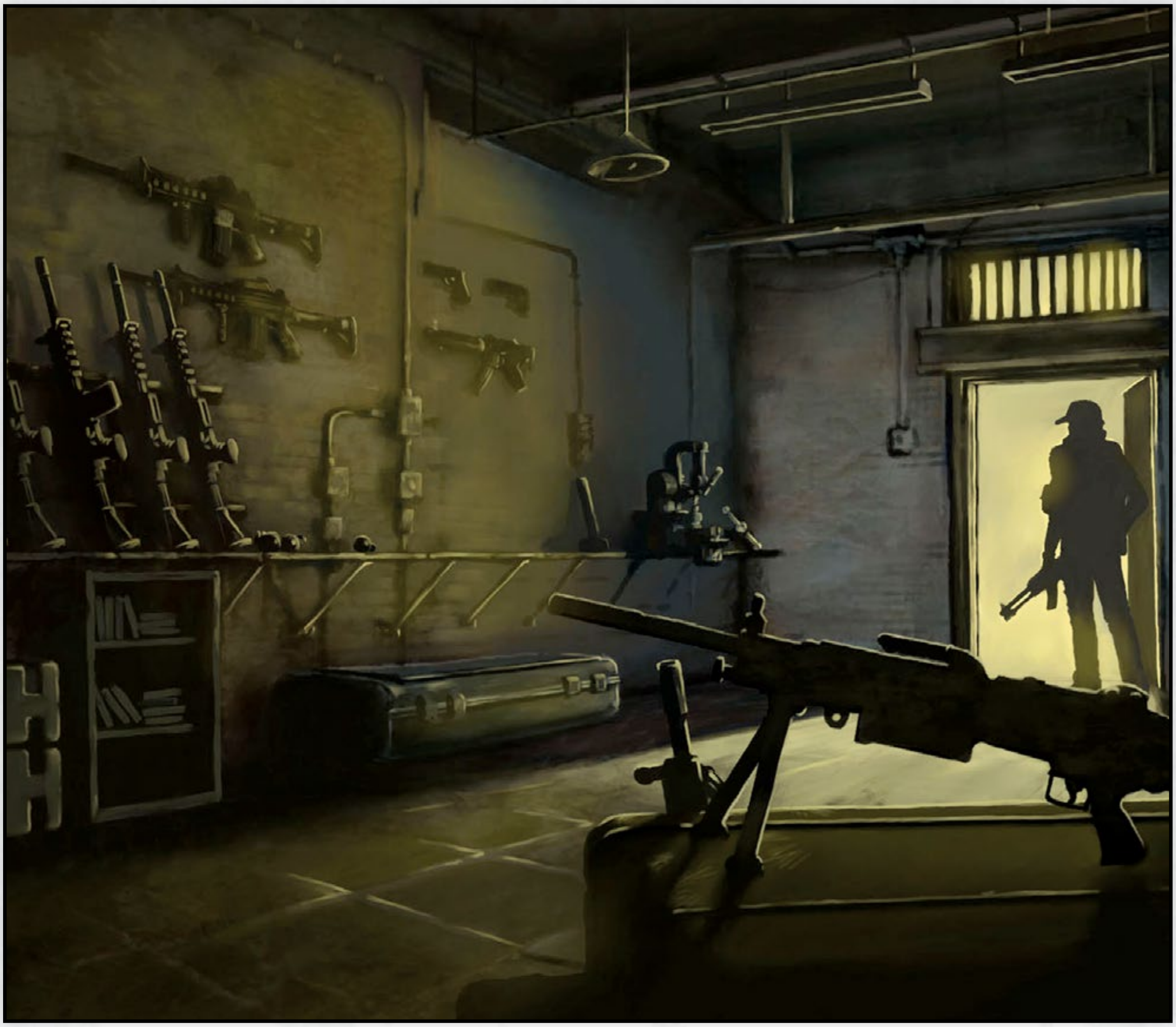
Персонаж получает пять пунктов, которые можно вложить в любые факты биографии. Факты биографии должны соответствовать амплуа персонажа (например, бродячий уличный проповедник вряд ли будет обладать богатством), но рассказчик может ограничивать или, напротив, поощрять игроков приобретать те или иные факты биографии, если сочтёт это необходимым.

Внушительный список фактов биографии и их описание вы можете найти на стр. 116–124 книги «Вампиры: Маскарад». Часть из них не подходит для смертных охотников: членство в Чёрной руке, домен, поколение, стадо и обряды. Зачастую обладание такими фактами биографии не имеет смысла для охотника. Впрочем, в исключительных случаях, если рассказчик сочтёт это уместным, персонаж может обладать странными фактами биографии (например, быть членом Чёрной руки).

Арсенал

Охотник, владеющий стрельбой, может производить простые манипуляции с оружием. Почистить, например. Но без специальной комнаты, оснащённой необходимым оборудованием, сложно содержать оружие в постоянной боевой готовности. Вам удалось собрать целый арсенал, и вы умеете ухаживать за всеми видами оружия, которое там собрано. С каждым новым пунктом в этом параметре ваш арсенал будет становиться всё смертоноснее, вы получите доступ к более мощному оружию, а также к средствам ухода за ним и необходимым боеприпасам.

В зависимости от того, где находится персонаж, разновидности оружия, доступного на том или ином уровне, могут меняться. В разных регионах существуют разные законы, регулирующие оборот оружия. То, что американец легко купит в обычном магазине, для жителя Румынии может оказаться совершенно недоступным, если только он не служит в армии. Игрокам лучше проконсультироваться с рассказчиком, чтобы узнать, что именно будет доступно персонажу в рамках предстоящей хроники. Возможно, вам придётся вложить несколько пунктов в другие факты биографии, чтобы ваш арсенал не конфисковали власти (например, могло бы помочь влияние в определённых кругах или союзники в армии



или правительстве). Арсенал, собранный с большим трудом, можно потерять в мгновение ока, особенно если владелец склонен проповедовать всякий бред о кровососущих монстрах, купивших правительство.

Информацию о разных видах оружия, включая правила их применения, вы можете найти в книге «Вампиры: Маскарад» на стр. 300–301.

Арсенал можно сделать общим фактом биографии для охотников из одной команды. Правила, касающиеся общих фактов биографии, вы можете прочитать на стр. 124–126 книги «Вампиры: Маскарад».

• У тебя отличная оружейная комната. Тут собрано практически всё оружие, которое можно заполучить без особого труда и не нарушая закон. В зависимости от того, где происходит действие, у тебя может быть доступ к некоторым специфическим видам оружия.

•• В твоём арсенале достаточно оружия, чтобы обеспечить банду из 10 человек.

••• Ты можешь вооружить небольшое ополчение. Кроме того, ты раздобыл редкое полулегальное снаряжение, практически недоступное большинству гражданских. Его хватит на пятерых.

•••• Твоя коллекция оружия достойна спецназа в крупном городе. Ты раздобыл даже несколько комплектов военной амуниции. Новое снаряжение значительно превосходит всё то, что у тебя было до сих пор, и его хватит на 10 человек. Оно не совсем легально, так что будь осторожен, когда его используешь: если у тебя нет подходящего прикрытия (другие факты биографии), тобой могут заинтересоваться власти.

••••• Твоей коллекции позавидуют военизированные отряды со всего мира. Неважно, какое оружие тебе надо починить или привести в рабочее состояние, неважно, где оно было произведено: у тебя всегда под рукой нужные средства и приспособления. Ты можешь обеспечить целый взвод оружием, которое считается нелегальным в большинстве стран. Если твой арсенал обнаружат, у тебя будут серьёзные проблемы. Тебя ждёт тюрьма, и ты нескоро оттуда выйдешь. При условии, что враги не доберутся до тебя раньше, конечно.

База

База — это защищённое пространство, которое целиком и полностью принадлежит охотнику. Это штаб-квартира, где он может отдыхать, тренироваться и планировать атаки. Это может быть самая обыкновенная пустая квартира, огромный богатый особняк или даже целый военный комплекс.

У этого параметра сразу три шкалы, каждая из которых отвечает за определённую характеристику вашей базы. Описание каждой из них вы найдёте ниже.

Кроме того, базу можно сделать общим фактом биографии для охотников из одной команды. Правила, касающиеся общих фактов биографии, вы можете прочитать на стр. 124–126 книги «Вампиры: Маскарад».

Роскошь

Эта характеристика отвечает за качество жизни, которое вы сможете себе позволить на базе: от скромного до пышного. Её значения примерно соответствуют аналогичным значениям богатства (см. «Вампиры: Маскарад», стр. 117–118).

• Вы покупали мебель в комиссионке или на распродаже.

•• Ваша база оборудована скромно, но там есть всё, что должно быть в современном жилище в развитой стране (если это уместно для хроники).

••• На вашей базе довольно комфортные условия, там много дополнительных удобств.

•••• Возвращаясь на базу, вы находите отдохновение от ужасающих будней борьбы с вампирами, купаясь в роскоши. Уникальные дизайнерские решения радуют глаз и тешат душу.

••••• Роскошь, с которой вы обустроили свою базу, сравнима с роскошью жилищ самых богатых людей в мире.

Размер

Эта характеристика описывает вместительность вашей базы и отражает, какую площадь она занимает. В описании ниже предложено определённое количество комнат и примерный размер помещений для каждого значения, но это лишь рекомендации. Позвольте игрокам проявить воображение. Базой может быть обширный храмовый комплекс, где нет комнат как таковых, или переоборудованная сеть длинных и узких технических коридоров, преимущество которых состоит в том, что оттуда можно выйти на поверхность в разных частях города.

• Маленькая квартира или подвальное помещение: 1–2 комнаты.

•• Большая квартира или маленький дом: 3–4 комнаты.

••• Склад, церковь или большой дом: 5–8 комнат или большой зал.

•••• Особняк или сеть тоннелей: 9–15 комнат.

••••• Поместье с обширными земельными владениями или сеть тоннелей метро, раскинувшаяся на значительной территории: 20 и более комнат.

Надёжность

Сложно ли проникнуть на вашу базу? Каждый пункт этой характеристики либо добавляет 1 к сложности любой проверки, целью которой является несанкционированное проникновение, либо добавляет 1 к количеству необходимых для проникновения успехов (игроки и рассказчик должны заранее договориться, какой вариант использовать).

• Двери на вашей базе запираются на замок, а в остальном никаких мер безопасности не предусмотрено.

•• Крепкие засовы на дверях и решётки на окнах. Или, возможно, у вас есть собака, которая залает, если кто-то подойдёт слишком близко. Ваша база защищена от большинства обыденных угроз.

••• У вас отличная система безопасности: современные замки, решётки на окнах, электронная сигнализация, видеонаблюдение и т. п. Проникнуть на вашу базу довольно сложно.

•••• Ко всему вышеперечисленному добавьте укреплённые стены, внутреннее деление на секции, запирающиеся автономно, возможно, также несколько потайных комнат или специально оборудованных убежищ, где можно дождаться подмоги в случае нападения. Ваша база по защищённости не уступает закрытым правительственным учреждениям и даже тюрьмам.

••••• Помимо всех предыдущих мер безопасности, ваша база обладает какой-то уникальной защитой. Например, она расположена далеко от цивилизации, защищена каким-то естественным препятствием, таким как водопад или горный перевал, или у неё какая-то магическая защита (вашу базу можно увидеть только в лунном свете, к примеру). Игроки и рассказчик должны вместе решить, какой именно будет эта защита.

Проводник

Таинственная духовная сущность по какой-то причине решила помогать охотнику. Быть может, это воля высших сил, предназначение или просто чья-то прихоть. Проводники редко появляются во плоти. Они предпочитают действовать через сны, давать знаки и предзнаменования. Один может являться в виде призрачного силуэта в зеркале. Другой — наставлять охотника устами его давно почившего предка со старинного портрета. Третий — вообще не принимать человеческого обличья и выглядеть просто тенями в комнате. Разумными тенями, которые невозможно развеять.

Подобные существа, как правило, заботятся о своих подопечных (или по меньшей мере потакают их слабостям), но у них на это есть собственные причины, и они склонны подталкивать людей к определённым поступкам. Они отличные помощники: хитроумные, разбираются в магии, обладают нечеловеческим чутьём. По своей природе это не обязательно призраки или духи; они вполне могут быть какой-то иной, малоизвестной формой сверхъестественного.

Разумеется, за всё надо платить, и помощь проводника не исключение. Он может попросить что-то взамен — еду, убежище, общение или удовлетворение какой-то сверхъестественной нужды. Возможно, даже кровь…

Если вы хотите, чтобы у вашего охотника был подобный проводник, вы должны вместе с рассказчиком проработать его характер, сделать его интересным и уникальным. Кроме того, у него должна быть причина покровительствовать именно вашему персонажу, пытаться влиять именно на него, а не на кого-то другого.

• Слабый проводник: сущность с ограниченными знаниями в области оккультизма, которая с трудом проявляет себя в физическом мире. Её не всегда удаётся призвать. Иногда она может ошибиться и дать ложную информацию.

•• Обычный проводник: сущность, обладающая большим запасом знаний о вампирах и оккультизме, которая с трудом проявляет себя в физическом мире, поэтому делает это только тогда, когда это в её интересах. Проводник не откажет в помощи, но сделать сможет немногое, особенно если ему придётся взаимодействовать с физическими объектами.

••• Способный проводник: сущность такой силы вполне может быть заметной фигурой в мире духов. Она поделится знаниями, поможет с тренировками и, если представится такая возможность, будет сражаться на вашей стороне, вероятно, используя при этом какой-то из младших Даров (см. главу 4).

•••• Сильный проводник: сущность весьма значительной мощи, возможно, знаменитость среди ей подобных. У неё огромный оккультный опыт, и она знает всю подноготную мира вампиров. Один раз за историю она может помочь вам, прибегнув к одному из старших Даров (см. главу 4).

••••• Могущественный проводник: сущность, которая без труда перемещается между материальным и нематериальным миром. Она владеет двумя старшими Дарами. Если на то будет её воля, она окажет поддержку, но может потребовать взамен, чтобы к ней проявили должное почтение или что-то для неё сделали.

Добродетели

«Кто сражается с чудовищами, тому следует остерегаться, чтобы самому при этом не стать чудовищем», — писал Фридрих Ницше, и эта мысль не так уж далека от вампирского «Зверь я, иль Зверем стать мне суждено…»

«Охота на охотников» — игра о том, как человек пытается не опуститься ниже тех, кого ему приходится истреблять. Снова и снова погружается он во тьму. Как долго охотник сможет оставаться незапятнанным? Как долго будет находить в себе силы сопротивляться злу и порокам, царящим в Мире Тьмы?

Добродетели — важная группа параметров для охотника. Они составляют его моральный стержень и определяют, насколько он устойчив к тем или иным опасностям Мира Тьмы. У вашего персонажа есть три добродетели, определяющие, насколько сильно он подвержен страху перед неизведанным и насколько сильно его терзает раскаяние.

Совесть определяет, насколько чётко охотник проводит границу между добром и злом. Самоконтроль — насколько он хладнокровен. А смелость — это способность не поддаваться страху при виде чего-то чудовищного или при столкновении с превосходящими силами противника.

Все охотники по умолчанию имеют по одному пункту в каждой из добродетелей. Игрок может распределить семь пунктов преимуществ между добродетелями своего персонажа так, как сочтёт нужным. Добродетели определяют начальное значение Человечности и воли, так что выбирайте мудро.

Совесть

Совесть — это параметр, который отвечает за оценку персонажем своего поведения с точки зрения того, что хорошо, а что плохо. Критерии оценки зависят от мировоззрения охотника и его отношения к другим. Эта добродетель не даёт герою зайти слишком далеко в ситуациях, когда цель вроде бы оправдывает средства.

Одна из самых интересных сторон игры за охотника на вампиров — решение моральных дилемм. Что действительно необходимо, чтобы выжить в Мире Тьмы? Можно ли убивать вампиров? Считается ли это убийством? А как насчёт гулей? Допустимо ли нарушать закон, если ты спасаешь невинных людей от чудовищ? Оправданно ли воровство, если украденная вещь поможет тебе в борьбе? Если жертва вампира умирает у тебя на глазах, можешь ли ты прекратить её страдания? Будет ли это правильно?

Альтернативные добродетели

Если ты хочешь изобразить фанатика, приверженца жёсткой системы убеждений, всецело посвятившего себя вере, рассказчик может позволить твоему персонажу взять решимость вместо совести. Для охотника с такой добродетелью цель оправдывает любые средства, а цель у него одна: истребить Проклятых. Его система ценностей кардинально отличается от общепринятой — Человечность ему не свойственна. Во время игры это будет отражаться на его поведении и отношении к нему обычных людей, от которых он, несомненно, отдаляется всё сильнее.

Более подробно об альтернативных добродетелях см. В20, стр. 336.

Совесть влияет на сложность различных проверок, от результата которых зависит, совершит ли персонаж какой-нибудь ужасный поступок. Кроме того, именно совесть определяет, пострадает ли Человечность героя, если он совершит поступок, противоречащий его собственному моральному кодексу (см. «Вампиры: Маскарад», стр. 331–334). Охотник с высоким показателем совести будет испытывать угрызения совести за совершённые проступки, а для персонажа с низким показателем совести такие слова, как раскаяние и мораль, будут пустым звуком.

•	Бессердечный
••	Обычный
•••	Чуткий
••••	Совестливый
•••••	Праведный

Самоконтроль

Самоконтроль — это внутренняя дисциплина персонажа. Охотнику нужно обуздать свои инстинкты, если он хочет выстоять в борьбе с живыми мертвецами, противными самой природе. Кроме того, Мир Тьмы полон искушений, как тайных, так и явных. Многие из этих искушений пришли из мира людей и не имеют сверхъестественной природы. Охотники с высоким значением самоконтроля с большей решимостью говорят нет своим тёмным желаниям.

•	Неуравновешенный
••	Обычный
•••	Сдержанный
••••	Закалённый
•••••	Человек-кремень

Смелость

Смелость — это параметр, который позволяет персонажу сохранять спокойствие перед лицом опасностей и невзгод. Чтобы дать отпор вампиру, необходима смелость. Чтобы охотиться на них каждую ночь, нужно ещё больше смелости.

Смелость — это сочетание отваги, стоицизма и твёрдости духа. Она позволяет охотнику встречаться с врагом лицом к лицу, не давая ужасу овладеть собой. Персонаж с высоким значением смелости будет сражаться до конца, а с низким — может попросту сбежать.

•	Трусливый
••	Обычный
•••	Храбрый
••••	Непоколебимый
•••••	Герой

Шаг пятый: последние штрихи

Искра жизни

Параметры, записанные в бланке персонажа, — это только его потенциальные возможности. Вдохнуть в героя жизнь — уже ваша задача. Если он существует только на бумаге, описанный терминами игровой механики, — это не более чем безликая фигура на доске. Приглядитесь повнимательнее к параметрам персонажа. Почему у них именно такие значения? О чём они говорят? Как проявятся в истории? Какие стороны его характера, возможно, неизвестны пока что даже вам? Подобно писателю, создающему литературного героя, вы должны продумать его облик, внутренний мир и детали биографии — всё то, что сделает его особенным.

На этой стадии игроки могут распределить 21 свободный пункт между любыми параметрами. Куда и сколько пунктов вложить, решаете вы как игрок, но следует помнить, что рассказчик должен одобрить ваш выбор.

Свободные пункты обмениваются на пункты параметров по определённому курсу (см. таблицу на стр. 37).

Если вы решили вложить свободные пункты в Дары, имейте в виду, что они должны быть совместимы друг с другом. Некоторыми из них нельзя владеть одновременно (см. главу 4).

При желании рассказчик может позволить игрокам приобрести недостатки в обмен на дополнительные свободные пункты (в сумме не более 7 пунктов) и (или) позволить потратить свободные пункты на покупку достоинств. Достоинства и недостатки описаны на стр. 515–535 книги «Вампиры: Маскарад».

Человечность

Человечность — мерило духовного роста (или падения) вашего персонажа, его моральный кодекс, выраженный в числовом значении. Человечность определяет, как охотник должен поступить в сложной ситуации. Это его способность к состраданию и пониманию окружающих. У некоторых необычайно низкая Человечность: убийцам, насильникам и просто жестоким людям сложно установить контакт с окружающими, с обществом. Другие посвятили свою жизнь заботе о ближнем — у них человечность очень высокая. Впрочем, большинство людей одинаково далеки от обеих крайностей. Они просто живут, не занимаясь самокопанием, и жизнь редко их к этому принуждает.

Охотникам ради выживания часто приходится идти на компромисс с собственной совестью. Хочешь разобраться с вампиром, пока он спит? Возможно, для этого придётся вломиться в чей-то дом. Чтобы выследить цель, порой надо обманывать, воровать, причинять боль. А местные стражи порядка вряд ли захотят поверить в россказни о кровососах, выслеживающих свою добычу по ночам, так что рано или поздно ты окажешься в неудобном положении, и тебе придётся давать ложные показания, а то и оказать сопротивление полиции.

Охота на вампиров требует определённой гибкости в вопросах морали. Они, может, и чудовища, но выглядят порой совсем как люди. И как насчёт тех смертных, которые им прислуживают? Гули обладают немалой силой, но они всего лишь обычные люди, которых вампиры опоили своей кровью и заставили себе служить. Ради защиты своих хозяев они не остановятся ни перед чем. Можно ли убивать гулей? Как это расценивать? Как освобождение из вечного рабства? Или мёртвый гуль — просто ещё одна беспомощная жертва вампира, которую охотник был не в силах уберечь?

Война оставляет тяжкий след в душе человека. Солдаты часто жалуются, что после возвращения чувствуют себя чужими. Представьте себе бесконечную войну, ночь за ночью всё новые и новые сражения, ставкой в которых является душа. Постепенно утрачивая Человечность, охотник может перестать беспокоиться о сопутствующем ущербе. Может прийти к мнению, что жертвы вампиров сами виноваты в том, что на них напали. Ему будет трудно общаться с обычными людьми, а значит, самая банальная бытовая ситуация может оказаться для него испытанием. Это может привлечь нежелательное внимание. По мере того как охотник утрачивает способность к состраданию, рушатся и его отношения с окружающими. И в конце концов он останется один — как вампир, за которым он следит.

Если охотник хочет сохранить Человечность или восстановить её, он должен в первую очередь укрепить свои отношения с другими смертными. В этом нет ничего сложного, достаточно просто подружиться с соседями, навестить родственников

В постели с врагом: стать гулем

В бою у вампиров есть все преимущества: скорость, сила, выносливость и эти их дьявольские сверхспособности. Становиться у них на пути — безумие. Как простому смертному победить столь сильного противника?

Некоторые охотники считают, что ради дела стоит пустить в ход все доступные средства. Есть в этом некое торжество справедливости — пить кровь кровопийцы. Охотнику, отчаявшемуся одолеть врага, перспектива отведать витэ и стать гулем может показаться идеальным решением. Кровь вампира придаст сил уставшему телу, срастит сломанные кости, даст охотнику нечеловеческую силу или грацию. Когда кровь прямо-таки кипит в жилах, это ли не блаженство? Это ли не вкус вечности?

И в самом деле, некоторые охотники — освобождённые гули, которые не хотят снова становиться рабами. Каждый раз, когда они преследуют вампира, их души снедает искушение вновь вернуться в эту запретную обитель, ощутить былое могущество. Долго ли они смогут противиться? Примут ли снова свои цепи?

У охотников, которые пьют витэ слишком часто, развивается зависимость. Оставшись без крови вампира, они становятся нервными и способны думать только о новой дозе. Охотник в таком состоянии подвергает опасности не только себя, но и своих соратников (см. недостаток «гематоман» на стр. 47).

Охотники-гули балансируют на грани. Они не вампиры, но и не простые смертные. Им придётся столкнуться с новыми влечениями и Зверем, рвущимся на волю. Те, у кого есть постоянный источник витэ, начнут испытывать странные чувства по отношению к своим кормильцам. Уничтожение кормильца может привести к череде ночных кошмаров и потере Человечности — чувство вины, пускай и наведённое, может искалечить психику. С другой стороны, это может стать освобождением от проклятия, длившегося десятилетиями, если не веками.

Подробнее о гулях можно прочитать в книге «Вампиры: Маскарад» на стр. 536–548.

или завязать роман. Те, для кого важна религия, могут искать духовного наставления и утешения в вере. В любом случае это будет хорошая завязка для развития сюжета. Угроза со стороны вампиров растёт, и первыми под удар попадут те, кто охотнику наиболее дорог.

Начальное значение Человечности персонажа равно сумме значений его совести и самоконтроля и чаще всего укладывается в промежуток между 5 и 10. Значение Человечности можно увеличить за счёт свободных пунктов.

Воля

Как считал Бодлер, величайшей хитростью дьявола было убедить всех, что его не существует. Вампиры последовали его примеру, растворившись в мифах. И тем не менее страх, который они когда-то вселяли в людей, всё ещё подсознательно передаётся от родителей к детям. У каждого народа есть легенды, связанные с вампирами. В любой стране мира детвора рассказывает друг другу страшные истории о мертвецах, которые встают по ночам, чтобы напиться крови живых.

Охотнику придётся столкнуться с этим первобытным, древним, парализующим страхом. Чудовищ, будь то порождение ночных кошмаров или просто отвратительный преступник, в Мире Тьмы хватает. Чтобы сразиться с ними лицом к лицу, когда внутренний голос кричит тебе: «беги!», нужна недюжинная сила духа. Воля — это готовность взглянуть в лицо страху и преодолеть его, выйти на битву, даже если противник в разы сильнее.

Вампиры обладают удивительными и пугающими способностями, в том числе могут подчинить себе человека. Но тот, чья воля сильна, сможет сопротивляться. Чем выше значение этого параметра, тем больше шансов у охотника добраться до цели, убить вампира и не умереть самому. У некоторых людей тоже есть сверхъестественные способности, хотя они встречаются довольно редко. Как правило, носители подобных даров отличаются необычайно сильной волей.

Как и Человечность, воля измеряется по шкале от 1 до 10. На этапе создания персонажа начальное значение воли равно показателю его смелости, но за свободные пункты это значение можно повысить.

Подробнее о воле и её возможностях рассказано в книге «Вампиры: Маскарад» (см. стр. 285).

Достоинства и недостатки

Достоинства и недостатки помогут добавить глубины характеру персонажа. Достоинства — это уникальные черты, облегчающие персонажу жизнь, а недостатки — всё то, что жизнь, наоборот, усложняет, будь то обязательства или какие-то изъяны.

Список основных достоинств и недостатков вы найдёте в книге «Вампиры: Маскарад» (см. стр. 515–535).

Новые достоинства и недостатки, описание которых приведено ниже, подобраны специально для игры за охотников. Помните, что рассказчик, как обычно, должен одобрить ваш выбор.

Ментальные

Отрешённый (достоинство, 4 пункта)

У вашего персонажа редкая способность: он воспринимает свой разум как нечто отдельное от тела. Он может абстрагироваться от телесных ощущений даже в напряжённой ситуации. Ранения не мешают применению Парапсихического дара до тех пор, пока персонаж не окажется при смерти. В том случае, если герой оказался при смерти, один раз за сцену он может потратить пункт воли, чтобы применить парапсихический Дар, используя при этом только половину обычного пула (с округлением вниз). Выбирайте тщательно, какое действие собираетесь совершить, поскольку после этого персонаж упадёт без сознания.

Для использования этого достоинства необходимо обладать Парапсихическим даром.

Чёрно-белый мир (недостаток, 1 пункт)

На самом деле мир многогранен, но ваш герой видит только чёрное или белое. Для него всё предельно ясно: друг или враг, горячее или холодное, добро или зло, элементарно или невозможно, дурак или гений. Никаких оттенков для него не существует. Подобное восприятие может привести к плачевным последствиям: недопониманию, упущенным возможностям, недооцениванию или переоцениванию других людей. В ситуациях общения, когда важна субъективная точка зрения, сложность проверок для вашего персонажа увеличивается на 1.

Салага (недостаток, 2 пункта)

Ваш персонаж, может, и прикидывается тёртым калачом, но на самом деле он никогда не был в настоящей переделке. И когда это всё-таки произойдёт, кто знает, что может случиться? Если персонаж попал в перестрелку, оказался втянут в серьёзную драку (кровь, колотые раны, сломанные кости) или стал свидетелем насилия с применением сверхъестественных способностей, он должен пройти проверку воли со сложностью 7. В случае провала он либо застынет на месте (если его смелость выше самоконтроля), либо сбежит (если самоконтроль выше смелости). Проверку надо проходить каждый раз, когда персонаж сталкивается с насилием, но если в течение ночи он пять раз успешно её прошел, то до утра её можно больше не повторять. Впрочем, если персонаж столкнётся с проявлением особой жестокости, рассказчик может попросить пройти проверку в любом случае.

Гематоман (недостаток, 3 пункта)

Вашему персонажу постоянно нужна кровь вампиров. Он чувствует себя пустым и подавленным, если не получает очередной дозы. Это очень опасная зависимость; преодолеть её можно только при условии полного воздержания (скорее всего, понадобится также квалифицированная помощь). Каждый раз, когда у вашего персонажа по той или иной причине появляется возможность испить витэ, а он хочет воздержаться от этого, рассказчик может попросить его пройти проверку самоконтроля. Сложность проверки будет повышаться на 1 за каждую неделю воздержания.

Физические

Гемофилия (недостаток, 3 пункта)

Ваш персонаж болен гемофилией. Его кровь не свёртывается. При малейшем порезе ему нужна медицинская помощь, иначе он истечёт кровью. Если персонаж получит тяжёлые или губительные повреждения, каждые пять минут он будет получать дополнительный уровень лёгких повреждений до тех пор, пока его раны не будут перевязаны. Если персонажа укусит вампир, он может остановить кровотечение, зализав рану.

Ресурсы

Оккультная библиотека (достоинство, 2 или 4 пункта)

Ваш персонаж собрал достойную уважения коллекцию книг о тайных искусствах. Когда он пытается разобраться в какой-то оккультной проблеме или в целом освежить свои знания по этому предмету, вы можете понизить на 1 сложность проверок, связанных с интеллектом, оккультизмом или исследованиями, при условии что библиотека в данный момент доступна персонажу. Наличие библиотеки не обязательно делает персонажа экспертом по оккультным вопросам, просто у него есть доступ к достоверной информации по теме. За 4 пункта кроме библиотеки у вас есть ещё и оккультная лаборатория, где можно найти необычные и редкие ингредиенты, которые могут понадобиться при отправлении ритуалов, если у вас есть соответствующий Дар.

Научная лаборатория (достоинство, 2 пункта)

У вашего персонажа есть доступ к полностью укомплектованной научной лаборатории. Там имеется всё необходимое оборудование, и оно в полной исправности. Вы можете ставить эксперименты, тесты, проводить сбор данных. При условии, что лаборатория находится в пределах досягаемости, сложность соответствующих проверок расследования и естественных наук снижается на 2, а сложность других подходящих проверок на 1 (к каким параметрам это относится, решает рассказчик).

Сверхъестественные

Бледная аура (достоинство, 2 пункта)

У вашего персонажа аура бледная, как у вампиров. Вампир должен получить 5 или больше успехов при Чтении ауры, чтобы распознать в вашем персонаже человека.

Ясный взор (достоинство, 3 пункта)

Вашего персонажа трудно одурачить. Сталкиваясь с иллюзиями, созданными такими Дисциплинами, как Сокрытие, Фантасмагория и т. п., он может пройти проверку восприятия + бдительности со сложностью, равной уровню применённой Дисциплины +3. В случае успеха персонаж видит сквозь морок.

Испорченная кровь (достоинство, 5 пунктов)

По каким-то таинственным причинам вампиры не могут пить кровь вашего персонажа: для них это отрава. Если вампир его укусит, то за каждый поглощённый пункт крови он получит по уровню лёгких повреждений. Смертные, обладающие подобным качеством, отвратительны для вампиров, и те, скорее всего, расправятся с героем, если им представится такая возможность. Хорошо, если рассказчик придумает объяснение этой аномалии. Игроки (и персонажи) не обязательно должны знать в начале игры, в чём оно заключается, — это может быть защита высших сил, редкий охранный ритуал или даже генетическое отклонение.

Святилище (достоинство, 5 пунктов)

Вы устроили себе убежище в настоящем святилище. Сверхъестественные существа должны пройти проверку воли со сложностью 9, если хотят проникнуть туда без разрешения. Источник святости может быть разный: необъяснимое мистическое явление, счастливый случай, древний ритуал или освящённая земля под домом. Перед началом игры выберите одно строение, внутри которого расположено убежище. Это может быть частный или многоквартирный дом, церковь или что-то ещё.

Психоотдача (недостаток, 1, 2 или 6 пунктов)

У вашего персонажа необычайно сильный Парапсихический дар, но его использование приводит к негативным последствиям вплоть до небольших кровоизлияний в мозг.

Если вы выбираете недостаток на 1 пункт, то у персонажа после применения психосил болит и кружится голова. В стрессовой ситуации рассказчик может попросить пройти проверку выносливости + шестого чувства (сложность 7). В случае провала персонаж может испытать боль и оказаться дезориентированным. На следующий ход сложность всех действий для него будет выше на 2.

Если вы выбираете недостаток на 2 пункта, герой испытывает боль каждый раз, когда применяет Дар. После этого он должен пройти проверку интеллекта + шестого чувства (сложность 6). Если количество успехов меньше, чем было получено при проверке психосилы, персонаж получает лёгкие повреждения (количество уровней равно разнице в количестве успехов).

Если вы выбираете недостаток на 6 пунктов, эффект будет такой же, как в случае с 2 пунктами, с той разницей, что охотник получит тяжёлые повреждения.

Странные явления (недостаток, 1 или 3 пункта)

Заметить применение большинства Даров довольно сложно. Но в вашем случае это не так. Находясь рядом, люди чувствуют, что происходит нечто необычное.

Если вы выбираете недостаток на 1 пункт, странные явления будут сопровождать применение одного из Даров, которые обычно не видны для окружающих (Телепатия, Психометрия и т. п.). Возможно, люди ощущают, как кто-то листает их разум, будто книгу, или всех вокруг охватывает ужас, когда ваш персонаж прикасается к предмету, хранящему воспоминания.

Если вы выбираете недостаток на 3 пункта, эффект распространяется на все Дары, которые есть или в будущем появятся у вашего персонажа. Кроме того, эффект, скорее всего, будет узнаваемым, с общими признаками для всех Даров.

Пси-фокус (недостаток, 3 или 5 пунктов)

Ваш персонаж не может пользоваться Парапсихическими дарами без предварительной фокусировки. Чтобы направить свои силы в нужную точку, ему необходимо какое-то подспорье.

Если вы выбираете недостаток на 3 пункта, применение Даров требует ритуального жеста или фразы. При 5 пунктах необходим какой-то материальный компонент вроде куска хрусталя, карманных часов гипнотизёра или «счастливой» монетки.

Здоровье

Здоровье — это параметр, который определяет, в каком физическом состоянии пребывает ваш персонаж: в полном порядке, при смерти или где-то посередине. Люди — существа хрупкие; не зря вампиры называют их смертными. Даже лёгкий порез или укус может стать для них проблемой. Порой только воля поддерживает в них жизнь.

Раны затягиваются медленно — дни, недели, даже месяцы. Сломанная рука надолго выведет из строя. Случайное ножевое ранение в печень может потребовать сложной хирургической операции. Одна-единственная пуля может убить.

Рассказчику стоит всегда помнить, чего стоили персонажам драки и стычки. Вампиры бессмертны. Их поддерживает кровь, взятая у живых людей, благодаря которой их раны затягиваются прямо на глазах. В этом разительное отличие между вампирами и смертными, дерзнувшими начать на них охоту. «Дичь» даже после тяжкого ранения может просто отряхнуться и пойти дальше, тогда как охотника выведет из строя удар средней силы, от которого Проклятый разве что покачнулся бы. Это одна из причин, по которой охотники предпочитают нападать группами.

Охотиться на Сородичей — это как ходить по канату без страховки. Травмы и следующий за ними процесс выздоровления — неотъемлемая часть жизни охотника, и в игре следует уделить этому должное внимание. Решительный человек, даже будучи раненым, найдёт способ помочь товарищам; для этого ему не обязательно бросаться в бой. Он может заняться исследованиями, поиском чертежей и карт, телефонными звонками и налаживанием связей.

Подробнее о здоровье вы можете прочитать в книге «Вампиры: Маскарад», стр. 128–129.

Опыт

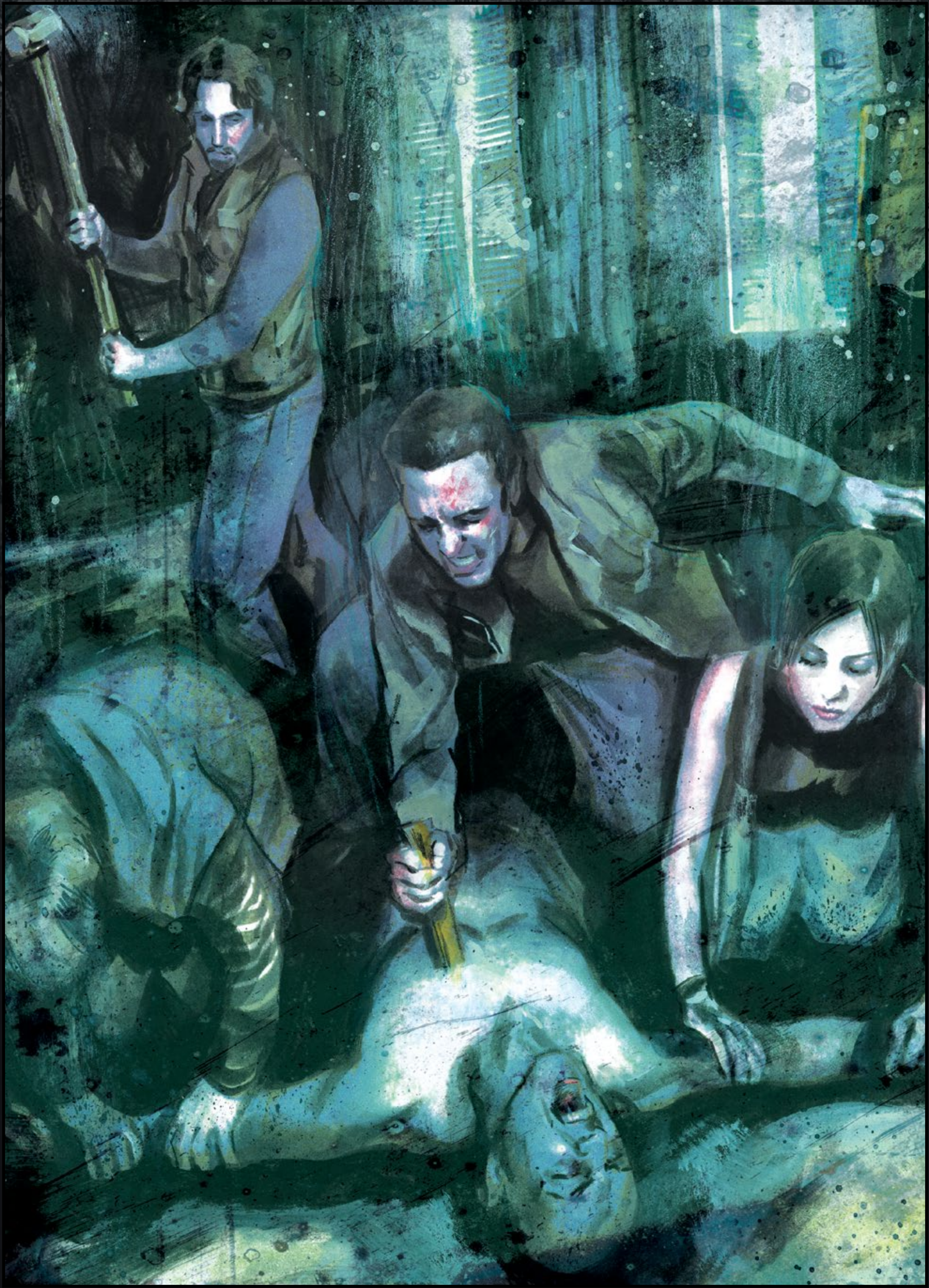
Вампиры могут жить вечно, но они не способны меняться. Такова их природа.

У охотника есть одно-единственное преимущество перед ними — умение приспосабливаться. Пока идёт хроника, персонажи учатся на своих ошибках, развиваются и растут (пока живы, во всяком случае). Далеко не весь накопленный опыт получится записать в бланке персонажа. Запирать дверь машины, когда оставляешь её на парковке, — это даже не навык, а банальный здравый смысл. Но и это приходит не сразу. Со временем персонажи становятся мудрее, проницательнее, увереннее в себе. Лучше всего попытаться отразить это в их поведении. Если ваш герой по ночам будет проявлять повышенную осторожность и станет с большим скепсисом относиться к мифам о нежити, бытующим среди обычных людей, это гораздо больше скажет о его опытности, чем несколько лишних пунктов в бланке персонажа.

Те охотники, которым посчастливилось пережить столкновение с вампиром, получают пункты опыта. Это часть системы вознаграждения, призванная упорядочить и систематизировать процесс изменения параметров вашего персонажа: приобретения новых и улучшения имеющихся.

В конце каждой истории рассказчик выдаёт каждому выжившему охотнику некоторое количество пунктов опыта. В промежутках между историями хроники игрок может потратить полученный опыт на приобретение новых параметров или улучшение уже имеющихся.

Подробнее о пунктах опыта вы можете прочитать в книге «Вампиры: Маскарад» на стр. 130–132.



Глава третья
Тактика и оборудование

Ни один план ещё не пережил первого столкновения с врагом.

Граф Хельмут Карл Бернхард фон Мольтке

Новичкам везёт. Они находят вампира — мерзкое чудовище, затаившееся в ночи, питающееся человеческой кровью. И они с ним расправляются. Врываются в его логово, бьют чем попало, поджигают тело… А потом в свете сполохов огня глядят друг на друга и понимают: он такой был не один.

Если они решат продолжить охоту, лучше им иметь какой-то план. Убить вампира с налёта может получиться один раз, и то если очень повезёт, но не стоит постоянно рассчитывать на удачу.

Эта глава посвящена охоте на вампиров как таковой: от подготовительной работы до кровавой бойни в конце. Здесь также описано оборудование, которое сделает жизнь охотника проще, — при условии, конечно, что он сможет его достать.

Тактика

Группировка, у которой нет ни плана, ни внутренней иерархии, обречена. Опытных охотников Сородичи боятся. Такие охотники опасны, и не только потому, что знают врага. Дело в том, что у них уже есть отработанные стратегии. Кроме того, они, в отличие от своих оппонентов, умеют приспосабливаться.

Самое сложное, конечно, прожить достаточно долго, чтобы стать опытным охотником. Смертного легко вывести из строя: хватит и одного укуса, чтобы убить или искалечить, не говоря уже о возможных переломах и пулевых ранениях. У охотника нет права на ошибку. Именно поэтому, прежде чем хвататься за пистолет или кол, он должен сперва оценить свои возможности и составить план. И то и другое достаточно сложно.

Знание — сила

Первое столкновение охотника со сверхъестественным бывает разным (мы уже касались этого в начале книги, см. стр 15–20). Многие охотники допускают одну и ту же ошибку: считают, что все вампиры одинаковы. Первое впечатление накладывает отпечаток на все последующие ожидания. Увидев однажды, как бруха переворачивает автомобиль, а затем убегает вниз по улице с нечеловеческой скоростью, они и от других вампиров ожидают подобной физической мощи. Став свидетелями того, как носферату убивает бездомного, появившись из тени, они всем вампирам приписывают отвратительную внешность и неспособность прятать свою природу. Оба допущения ошибочны, и оба могут оказаться фатальными.

Охотнику доступно множество разных источников информации о вампирах. Сложность заключается в том, чтобы отделить правду от вымысла. Народные поверья и городские легенды во многом правы: Сородичи действительно похожи на упырей из мифов, легенд и кинофильмов — они горят на солнце, они быстрые и сильные, они пьют кровь, им не страшны пули и многое другое оружие.

Всем, кого это может заинтересовать

Круто! Ты взломал мой шифр! Знаю, знаю, времени у тебя в обрез, так что буду краток. Ты не сумасшедший. Вампиры и правда существуют. Если ты это читаешь, ты либо помешан на моих книгах, либо последнее время предпочитаешь солнечные места и пьёшь кофе вёдрами, лишь бы ночью не заснуть. Всё, что я хочу сказать, — ты не псих. Эти сукины дети действительно убивают людей. Они крепко засели в нашем обществе. Крепче, чем люди готовы признать.

Но есть и хорошие новости: горят эти твари отлично. Я собираюсь рассказать тебе, как с ними расправиться, так что продолжай читать.

И да, на случай если ты один из них: СДОХНИ! Дождись полудня и выйди на солнышко погреться! Можешь, конечно, прочитать это до конца, но для тебя тут не будет ничего нового.

Джеймс Вардер

Но отнюдь не все вампиры одинаковы — и в этом заключается главная опасность. Массовая культура в большинстве случаев представляет каинитов однородной группой. Предположение, что все вампиры на планете обладают теми же способностями, что и их образы в кино, может привести к гибели. Лишь немногие источники разделяют Сородичей на группы или кланы, и ещё меньше говорят о том, что разным кланам присущи разные способности.

В целом методы поиска информации, доступные охотникам, можно разделить на три группы: массовая культура, оккультные исследования и личный опыт. У всех методов есть свои недостатки, но в то же время каждый из них позволит почерпнуть полезные сведения о вампирах (и — в меньшей степени — о других сверхъестественных существах).

Массовая культура

Первые истории о сверхъестественном появились в незапамятные времена. Рассказчику может показаться, что достоверная информация о вампирах содержится только в старых книгах. Но почему? Чем «Дракула» Брэма Стокера лучше книг Кристофера Мура или Энн Райс? Почему начинающий охотник должен больше полагаться на источники вековой давности, чем на новые? Любой, кто играл в «Маскарад», знает, что эта игра черпает вдохновение из множества произведений, которые вполне могут существовать и в самом Мире Тьмы. А если так и если все они до определённой степени говорят правду (по крайней мере в отношении Сородичей), зачем делать вид, что их нет и что охотник не может обратиться к ним за сведениями?

По правде говоря, какие-то знания о каинитах есть практически у каждого, хотя, казалось бы, это специфическая тема. Всем известно, что вампир — это бледное существо, которое похоже на человека и питается кровью. Пара вечеров за просмотром кинофильмов — и охотник уже знает, что эти твари не переносят солнце (в той или иной степени) и часто обладают сверхчеловеческими физическими данными. Несколько прочитанных книг наведут его на мысль о колдовской харизме и силе внуше-

Затравка для сюжета: «Я знаю, как всё было на самом деле»

Писатели и сценаристы — вот от кого мир узнаёт о Сородичах. Они стараются показать как можно больше деталей и правдивых фактов. Разумеется, прежде чем фильм выйдет на экраны, а роман попадёт на полки магазинов, он должен пройти через множество рук: продюсеры, редакторы, издатели… Вполне вероятно, что кто-то из них работает на каинитов или находится под их влиянием. Уже несколько веков публика без ума от вампирских историй, и Сородичи в общем-то ничего не имеют против такой рекламы. В последние годы даже наметился некий сдвиг в манере изображения — вампиры стали симпатичными, безобидными, даже немного жалкими. Это, разумеется, только видимость. Уловка, чтобы завоевать доверие будущих жертв. Серийные убийцы поступают так же, когда демонстрируют мнимую травму или ложную беспомощность.

Предположим, кто-то из персонажей нашёл раннюю редакцию популярного современного романа, и там вампиры изображены в своём истинном обличье. Главный герой — вампир — злобный кровожадный монстр, манипулирующий людьми, а героиня — несчастная одинокая девушка, которая изо всех сил ищет способ не дать ему поработить себя.

ния, присущей некоторым вампирам, или подкинут идею о превращении в волка или летучую мышь, что всегда было одной из самых распространённых способностей, приписываемых нежити в народных преданиях.

Независимо от того, рассказчик вы или игрок, не отбрасывайте в сторону эти знания. Пусть игроки используют любую информацию, которую они почерпнули из массовой культуры. Если это приведёт к ошибкам и заблуждениям — тем лучше. Так они смогут глубже погрузиться в роль, почувствовать на собственной шкуре, каково это — сражаться с неизвестным врагом. Куда сложнее будет пытаться обойти тот факт, что все эти источники не просто существуют, но ещё и довольно известны.

Оккультные труды

Граница между оккультной и массовой литературой иногда бывает весьма зыбкой. В нашей игре под оккультными трудами мы будем подразумевать произведения авторов, которые действительно соприкасались со сверхъестественным и не пытаются приукрашивать действительность. Большая часть этих произведений никогда не была опубликована и существует разве что в списках, передаваемых от одного оккультиста к другому. Они иногда попадают в руки коллекционеров или даже самих Сородичей, склонных хранить трофеи в память о своих победах.

Оккультными материалами можно также считать видео- и аудиозаписи, сделанные в последние моменты жизни неудавшихся оккультистов. Они могли сохраниться, спрятанные среди множества файлов на компьютере, отправленные на всеми забытый почтовый сервер или записанные в устаревшем видеоформате.

Оккультные труды — гораздо более достоверный источник, чем массовая культура. И гораздо более прямой. Охотнику не нужно подвергать себя опасности, чтобы раздобыть информацию, как в случае личного наблюдения (см. ниже). Риск, тем не менее, есть. Автор может оказаться предвзятым или некомпетентным. Любой, кто бывал на форумах в интернете, знает, что прикинуться экспертом в любой области достаточно просто. Жулики этим пользуются веками — достаточно излучать уверенность и использовать побольше непонятных слов. Оккультные исследования могут выглядеть вполне основательными и даже содержать правдивые сведения по некоторым вопросам (совершенно бесполезные), но упускать при этом из вида важные факты или вовсе дезинформировать по другим. Любой манускрипт может оказаться подделкой, написанной вампирами или их приспешниками, чтобы сбить с толку потенциальных охотников. Люди склонны считать, что источник, из которого они почерпнули один достоверный факт, и в осталь-

RESEARCH
ARCHIVE
4
MUSEU
STAFF ON

Не увлекайся научным подходом

Не пытайся выяснить, что из себя на самом деле представляют вампиры. И будь поосторожней с теми, кто утверждает, что разобрался в проблеме. Сейчас поясню.

Я слышала про пару учёных из Бостона, которые утверждали, что это болезнь. Ну типа вампиризм — это вирус, который передаётся через укус. У них была куча доказательств. Они всё аккуратно задокументировали и выложили на всеобщее обозрение. Большую часть копий из сети уже удалили, но не все. Если хорошо поискать, можно найти (вообще тут в книге есть ссылка, но для неё я использовала шифр посложнее, уж извини). Ну так вот… Они изложили всю свою теорию с кучей научных терминов и тому подобного.

Некоторые пытались воспользоваться их работой. Но для тех, у кого нет специального образования (медицина, вирусология), это всё тёмный лес. Кроме того, некоторые медикаменты, которые они упоминают, просто так не купишь. Они либо токсичные, либо обладают наркотическим действием. Я слышала, что некоторые и впрямь отравились, пытаясь сделать этот их «репеллент от вампиров».

И нет, я понятия не имею, работает он или нет.

Надя Луккари

ном окажется правдив, что автор или организация, издавшие одно полезное исследование, и в других случаях не подведут. Несколько настоящих секретов, выданные на страницах книги, наполненной ложью, могут привести к окончательной смерти пару-тройку неонатов, но старейшинам нет до этого дела. В Элизиумах то и дело проскальзывает слух, что подобная практика вошла в моду с издания «Кармиллы» в 1872 году и что каждый фильм о вампирах снимался при участии Сородичей. Может ли это быть правдой?

Даже если сведения полностью достоверны и автор не пытается ввести читателя в заблуждение, тот всё ещё рискует неверно интерпретировать прочитанное, ведь текст может быть написан на устаревшем или иностранном языке. Если в дневнике, к примеру, сказано, что автор поймал и уничтожил вампира, используя «кол из выдержанной торреи», информация эта будет иметь смысл только в том случае, если читатель знает, что торрея — это порода дерева. Да, разобраться в том, что такое торрея, несложно, но это всё же требует некоторых усилий, а люди, как это ни печально, склонны придумывать собственные теории и слепо им следовать. К сожалению, ошибка тут может стоить жизни.

Ещё один минус заключается в том, что оккультные труды сложно найти. Для этого придётся прошерстить множество книжных магазинов, распродаж, собраний редких книг в университетских библиотеках. А слухи о чудаках, считающих себя охотниками на вампиров, могут завести и в сумасшедший дом, и в лагерь выживальщиков, и в отдалённый монастырь. И кто знает, что обнаружит охотник, добравшись до цели, — отчаявшегося человека, быть может, решившего уйти из этого мира, раз уж он не может выдворить отсюда Проклятых? Драматичная сцена разговора, который за этим последует, прекрасно дополнит игру. Людям, лично столкнувшимся с чертовщиной, есть о чём рассказать.

Личный опыт

Лучший способ получить достоверную информацию о сверхъестественных существах — пообщаться с ними лично. К сожалению, с огромной долей вероятности это сведёт вас в могилу, а может, и того хуже — в рабство к одному из них. Опытные охотники знают врага; этим они и опасны. Но опыт достался им дорогой ценой. Почти все они теряли друзей, родственников, товарищей по охоте. Порой те гибли прямо у них на глазах, а они ничем не могли помочь.

Помимо очевидного риска не вернуться живым, есть ещё риск поспешного обобщения, о котором мы уже упоминали в начале этого раздела. Все вампиры разные. Охотник, имеющий дело с кланом Тореадор, привыкает к тому, что любого вампира можно остановить и даже обратить в бегство при помощи дробовика. Он будет совершенно не готов к встрече с гангрелом, когда тот вдруг набросится на него, отрастив когти и не обращая на выстрелы никакого внимания. Воспринимая вампиров как некое однородное явление, охотники выносят себе смертный приговор. Да, обобщать — в природе людей. Возможно, Маскарад держится только благодаря этому.

Эффективность обучения

В армии, полиции и некоторых других организациях (среди которых немало нелегальных) учат тому, как выслеживать и убивать людей. Но большинству из нас негде было получить эти навыки. Да, возможно, кто-то изучал боевые искусства или посещал стрельбище, но трудность заключается в том, чтобы

Ошибочные предположения: хорошо или плохо?

Игроки, решившие начать хронику об охотниках, скорее всего, уже знакомы с В20. Возможно, саму книгу они не читали. Возможно, рассказчик изменил некоторые аспекты жизни вампиров, те или иные правила. Тем не менее они начинают игру, зная в разы больше своих персонажей. А это значит, что любые ошибки, которые персонажи допустят при расследовании или в бою с вампирами, либо сделаны игроком специально, либо стали результатом того, что игрок использовал информацию, которой не владел персонаж, и она оказалась неактуальной.

Допустим, рассказчик решил, что Становление не нужно — укушенный вампиром сам становится вампиром. Если он изменил условия, но не сказал об этом игрокам, персонаж может стать вампиром неожиданно для всех, поскольку игроки рассчитывали на правила, описанные в В20.

Или другая ситуация: сами игроки предположили, что укус вампира заразен. И когда один из персонажей становится жертвой нападения, они в отчаянии пытаются найти способ спасти товарища от смертельной инфекции.

В обоих случаях может получиться интересная игра. Но, пожалуй, второй вариант предпочтительнее. Если игроки по собственной инициативе позволяют своим персонажам совершить ошибку, они не будут чувствовать себя обманутыми. А вот если рассказчик начнёт менять правила только для того, чтобы удивить игроков или застать их врасплох, это может вызвать чувство фрустрации, подтолкнуть к мысли, что он не доверяет игрокам.

Когда игроки принимают решения, ориентируясь на то, как должен поступить персонаж, исходя из его характера, и совершают при этом умышленные ошибки, которые усложняют им жизнь, но делают историю более увлекательной, — наградите их за это дополнительными пунктами опыта. Порой ошибки открывают для героев больше возможностей, чем победы, способствуя развитию истории в новых интересных направлениях.

применить свои умения в стрессовой ситуации. В бою у закалённого солдата включается мышечная память. Именно поэтому полицейских учат стрелять не в голову, а в тело — когда ты весь на нервах, прицелиться бывает трудно.

И это, разумеется, одно из главных преимуществ, которое есть у вампиров. Они мёртвые. Им не страшен прилив адреналина. В бою они могут спокойно импровизировать. Конечно, большинству упырей изобретательность не свойственна, но они по меньшей мере не впадут в панику и смогут проанализировать ситуацию.

Если группа охотников хочет расширять свои знания о сверхъестественном, они должны найти время, для того чтобы собраться вместе после очередного столкновения и обсудить, что же всё-таки произошло. Впрочем, одного желания тут будет мало. Чтобы обсуждение было продуктивным, надо обладать определёнными навыками, которые есть не у каждого. Самые распространённые ошибки, которые допускают люди, пытаясь анализировать свой опыт, мы перечислим ниже.

- **Эффект знакомства с объектом**. Предыдущий опыт воздействует на нашу интерпретацию событий и выводы, которые мы делаем. Самый простой пример — убеждение, что на игральных костях выпадет высокое (или, наоборот, низкое) значение, если бросить их определённым образом. Возможно, вчера броски получались лучше, если вы делали их левой рукой, но ожидать, что так будет и сегодня, опрометчиво. Охотник, который решил, что вампиры любят блондинок просто потому, что несколько раз подряд видел, как они нападают на светловолосых женщин, допускает похожую ошибку.
- **Эффект селективного восприятия**. Люди склонны в первую очередь запоминать то, что подтверждает их убеждения. К примеру, охотник, который верит, что вампиры — это дьявольские отродья, в ужасе убегающие от распятий, хорошо запомнит тот единственный раз, когда его попытка отпугнуть их крестом вроде бы сработала, и будет старательно игнорировать все доказательства обратного. Рассказчик может использо-

вать этот эффект во время игры, узнав заранее, чего персонажи ожидают от существ, с которыми ещё не встречались. Если вы услышите от игрока что-то вроде «я так и знал!», скорее всего, перед вами эффект селективного восприятия.

- **Нарушение причинно-следственной связи**. Любой, кто хотя бы поверхностно знаком с научным подходом, понимает (или должен понимать, по крайней мере), что два связанных события не обязательно являются причиной и следствием. Летом вампиры нападают чаще. В то же самое время увеличиваются продажи мороженого. Значит ли это, что вампиры предпочитают кровь с повышенным содержанием сахара? Вовсе нет, просто летом люди чаще выходят из дома по ночам. Ночи становятся короче, а значит, у вампиров меньше времени на охоту, но выбор жертв при этом шире.

Подобные заблуждения особенно опасны, когда речь заходит о способах, которыми можно убить или отпугнуть нежить. Представьте себе охотника, который узнал, что золото во многих культурах ассоциируется с солнцем, сделал себе пулю из золота и выстрелил в вампира. Пуля случайно попала тому в живот и разорвала внутренности, каинита вырвало кровью — неприятно, но не смертельно. Охотник же сделал вывод, что золотые пули действительно эффективнее обычных!

Успешные охотники знают не только методы борьбы сами по себе — они понимают, почему эти методы работают. И немаловажную роль тут играет осознание того, что не все вампиры одинаковы. У каждого свои сильные и слабые стороны.

Вампиров не существует

Любому человеку будет сложно поверить в существование вампиров. За исключением разве что тех редких индивидуумов, родившихся в секте выживальщиков, члены которой с самого детства тренируют своих отпрысков в искусстве выслеживания и уничтожения нежити (кстати, это отличная затравка для истории). Дело в том, что Сородичи прикладывают немалые усилия к тому, чтобы люди считали вампиров не более чем мифом, а тех, кто утверждает обратное, отправляли в сумасшедший дом. Под их влиянием общество научилось находить рациональное объяснение для любой странности, с которой охотник только может столкнуться (чтобы добиться этого, Сородичи используют своё влияние в полиции, научных кругах и СМИ). Человек, который кричит на каждом углу, что ночные клубы кишат вампирами, вовсе не обязательно должен пропасть без вести — каинитам, может, и хотелось бы его прикончить, но это только вызовет лишние подозрения. Они поступают иначе — позволяют ему проповедовать всё, что он пожелает. Пока у него нет никаких прямых доказательств (названия кланов, личности конкретных вампиров), это просто ещё один голос в шумной толпе безумцев. Ради интереса попробуйте поискать в интернете ночные клубы для вампиров. Найдёте немало ссылок: сами клубы, статьи о том, безопасно ли туда ходить, обсуждения киноклише «вампир — хозяин ночного клуба». Есть там и предупреждения о «настоящих вампирах», но их надо искать целенаправленно (и не забывайте про фильтр восприятия). Впрочем, тот, кто пришёл, чтобы победить свой страх, тоже обиженным не останется.

Всеобщая уверенность в том, что вампиров не существует, — лучшее оружие Сородичей. Общество смертных твёрдо убеждено: кровососы — это миф. Некоторые каиниты с неодобрением относятся к появлению вампиров в кино или литературе, так как думают, что это может раскрыть их секреты, но те, кто поумнее, прекрасно понимают, что охотниками становятся не из-за того, что «Дракула» поразил их воображение или очередная романтическая киносага глубоко тронула их сердце. Охотниками становятся после личной трагедии, причиной которой были вампиры. И единственные виновники этого — сами Сородичи, которые в чём-то просчитались.

Расследование и интерпретация данных

Многие игроки считают, что сбор и анализ информации — это не так интересно, как само столкновение с вампиром. Тем не менее мы бы советовали уделить расследованию должное внимание. Охотникам стоит усвоить, что знания — весьма ценный ресурс. Любые сведения о цели, которые они могут получить, — это потенциальное оружие.

Как же всё-таки охотникам действовать? Если они желают преуспеть, то должны запомнить следующее.

- **Держите в голове то, что вам уже известно**. Если кто-то из вампиров превращался на ваших глазах в летучую мышь, значит, по меньшей мере некоторые из них так могут. Планируя нападение, имеет смысл оставить кого-нибудь в тылу с сетью наготове, чтобы предотвратить возможный побег. Кроме того, всегда нужно быть начеку и остерегаться летучих мышей, ведь любая из них может оказаться замаскированным вампиром. Неудивительно, что многие охотники становятся параноиками, плохо спят и злоупотребляют алкоголем.

  Не менее важно подмечать, что вы ещё не знаете о своей цели. Вампирша, которую вы преследуете, исчезла в переулке. Там тупик, но вы тем не менее её не видите. Она просто исчезла? Превратилась в летучую мышь и улетела? Запрыгнула на крышу одним махом? Перевоплотилась в стаю крыс? Предположений уйма. Она вообще могла просто

проскользнуть мимо, пока вы отвлеклись. Очевидно, что вам не хватает информации. Не стоит пытаться продолжать погоню, пока вы не выясните, что к чему.

- **Если ты видел одного вампира, ты видел… одного вампира**. Сородичи отличаются своими способностями, знаниями, методами и социальным статусом (как в мире людей, так и в мире бессмертных). Если вы встретили в канализации вампира, который похож на чахлую мумию, это ещё не значит, что все каиниты такие же и путь в высшее общество для них закрыт. Подобные предположения могут завести в могилу. Каждого вампира нужно рассматривать отдельно.
- **Путь для отступления должен быть всегда**. Охотники, слепо идущие за вампиром в его логово, вряд ли вернутся назад. Тот, кто позволяет упырю заговаривать себе зубы просьбами о пощаде и обещаниями никогда не убивать ради еды (а это случается чаще, чем вы думаете, особенно с начинающими), дождётся в лучшем случае полиции, а в худшем дружков того самого вампира. При любом развитии событий охоте конец, а Человечность оказывается под угрозой. Персонажи всегда должны иметь пути отступления. И они всегда должны знать, откуда может появиться вражеское подкрепление. Если кто-то подал сигнал уходить, им нельзя мешкать, соображая, как добраться до безопасного укрытия. Исследуя новую местность, первым делом надо отмечать пути, по которым можно унести ноги, если план сорвётся.
- **Если они узнали твое имя, ты труп**. Охотники должны скрывать свою личность. Это вопрос первостепенной важности, особенно если они продолжают вести нормальную жизнь. Носить маски, снять номер с машины или закрасить его, использовать псевдонимы при общении или, по меньшей мере, убедиться в том, что во время охоты никто их не видел. Вовсе не у каждого отдельно взятого вампира есть связи в городской управе, но если он передаст информацию кому-то из Сородичей у власти, охотник может через неделю оказаться бездомным, безработным и вдобавок ещё и в розыске по обвинению в каком-нибудь тяжком преступлении. Упырям ничего не стоит подставить человека, обвинив в грабеже, нападении, убийстве или мошенничестве. Всё, что им нужно, — это имя и описание внешности. Немного усилий, и полиция найдёт вещи, при-

Цифровой след

Не светись в интернете. Ищи там всё, что тебе нужно, конечно. Это слишком ценный ресурс, чтобы им не пользоваться. Но не посылай сообщений, если у тебя нет действительно крутого шифрования. Отследить можно всё что угодно, включая ту фигню, которую ты забиваешь в поисковике.

Ещё не забывай, что у каждого первого сегодня есть малюсенькая видеокамера в кармане. И как только он увидит хоть что-то интересное — щёлк! и ты уже герой ютуба. И вампирам это будет только на руку. Почему? Ну, во-первых, они увидят твоё лицо. А значит, смогут найти тебя, твою семью, твоих друзей (точнее, это за них сделают оболтусы, зависающие в интернете сутками). Но что ещё лучше (для них) — если люди увидят, как ты отрубил кому-то голову и сжёг тело, они решат, что ты просто маньяк, и точно не станут тебя слушать. Или посчитают всё это постановкой. В любом случае тебя не будут после этого воспринимать всерьёз. А это именно то, что нужно вампирам.

На самом деле не так уж сложно не оставлять лишних следов. Так или иначе какая-то информация о тебе в сети есть, но это не сильно тебя компрометирует, если только ты не ведёшь там список ликвидированных целей. Спокойствия ради поищи самого себя в интернете. Посмотри, что выдаст поисковик на твоё имя. Сложно ли найти твой адрес.

Ещё можешь зайти на местную страницу Watchdog.org или поискать других активистов, защитников общественного спокойствия, и посмотреть, много ли в округе людей, подозреваемых в сексуальных домогательствах. На некоторых сайтах можно просто ввести имя и адрес человека, которого считаешь подозрительным, и всё. Я знал одну женщину из Техаса, которая много потеряла из-за вампиров, и она стала эдаким информационным брокером — использовала подобные сайты, чтобы давать охотникам ориентировки, где искать упырей. Её сайт взломали, так что ты её уже не найдёшь, но сама идея отличная.

Джонас Хэнсон

надлежащие охотнику, на месте преступления. А если ещё и подмазать кого надо, то несчастного даже под залог не выпустят. Самые хитрые готовы сыграть роль собственного трупа, чтобы окончательно припереть охотника к стенке. После этого ничего уже не остаётся — только отступить или пускаться в бега.

Эра информационных технологий предоставляет охотникам огромные возможности по выслеживанию других людей (и нелюдей), но, к сожалению, вампирам эти технологии тоже доступны. Да, древние вампиры с техникой не дружат, но те, кто помоложе, обращённые в последние десятилетия, разбираются достаточно, чтобы найти надоедливого преследователя. А это первый шаг на пути к тому, чтобы от него избавиться.

- **Лучше лишний день потратить на разведку, чем потом жалеть**. Велико искушение броситься в бой, как только охотники обнаружили цель. Это касается как персонажей, так и игроков. Ведь с точки зрения охотника каждая ночь, пока вампир топчет землю, означает ещё одну человеческую жертву.

План

Когда информация собрана и осмыслена, можно приниматься за составление плана. Верные были сделаны выводы или нет, покажет время.

План — это не просто общие фразы вроде «мы будем выслеживать и убивать вампиров». План — это конкретные действия, которые персонажи собираются предпринять, чаще всего (хотя и не обязательно) для уничтожения отдельно взятой цели.

У каждой группы свой подход к тому, где и как разрабатывать план. Одни переставляют солонки и стаканы из-под пива по липкой столешнице где-то в паршивом полутёмном баре, а другие создают трёхмерные компьютерные модели жилища вампира по картам, позаимствованным в мэрии. Одни называют предстоящую вылазку операцией (особенно это характерно для людей с военным прошлым), другие просто надеются пережить завтрашнюю ночь и мечтают о том, чтобы всё это оказалось сном.

Где и как охотники будут разрабатывать план, как они будут к нему относиться — пусть решают игроки. Всё зависит от характеров их персонажей. Сам же план в любом случае должен состоять из описанных ниже шести пунктов.

Каждая из этих шести составляющих позволит персонажам заработать пункты планирования. Их можно будет использовать во время самой операции, чтобы компенсировать неожиданные повороты событий. За каждый пункт планирования можно бросить дополнительную d10. Пункты планирования отражают время и энергию, которые

Зачем всё это нужно?

Зачем тратить время и нервы на то, чтобы мотивировать игроков на разработку плана? Вряд ли они когда-то задумывались, как будут действовать, если придётся выслеживать вампира и вгонять ему в сердце кол. А значит, будет полезно поразмыслить над этим. Каков порядок действий? Как охотники примутся за составление плана? Ответить на эти вопросы — задача непростая, тем более если нужно делать это с точки зрения персонажей. Если игроки упустят что-то важное, ничего страшного, ведь это могло случиться и с их героями. Все их промахи, конечно же, отразятся на ходе игры. В принципе, если это кажется уместным, вы можете попросить кого-то пройти проверку интеллекта + лидерства (сложность 6, но может быть выше, если предстоит встреча с чрезвычайно опасным врагом или поджимает время). В случае успеха укажите ему на недочёты в плане.

Может показаться, что наличие плана слишком упрощает жизнь охотникам, но это не так, ведь на деле зачастую случаются всякие неожиданности. Всё предусмотреть невозможно (подробнее об этом см. ниже). Даже идеальный план может неожиданно рухнуть. Вступая в бой с чётким представлением о том, как всё должно разворачиваться, и столкнувшись с непредвиденными обстоятельствами, персонажи должны на ходу принять верное решение. В результате в игре будет место и планированию, и импровизации. В целом это гораздо интереснее, чем бежать вслепую напролом, размахивая оружием направо и налево.

охотники вложили в подготовку плана. Никто не запрещает героям бросаться в бой вслепую, надеясь на то, что удача им улыбнётся, но в этом случае у них не будет дополнительных игральных костей в запасе (ведь они не обдумывали заранее свои действия), а значит, не на что будет надеяться в случае непредвиденной опасности.

Просеивание информации

Далеко не вся информация, полученная в ходе расследования, понадобится во время операции. Герои должны разобраться, что можно использовать, а что в данном случае для них бесполезно. Если они узнали охотничьи привычки вампира, его предпочтения в «еде», они могут отправить кого-то в качестве наживки. Если им стало известно, что у упыря в городе есть дом, битком набитый охранниками-гулями (независимо от того, знают ли они, что такое гуль), они могут подгадать момент, когда гулей в доме не будет и хозяин останется один. В первую очередь будет полезен поведенческий профиль, расписания, привычки, а также любая информация, касающаяся сверхъестественных сил.

В принципе, на этой стадии сложно судить, что полезно, а что нет. Пока план существует только в проекте, и ещё непонятно, какая информация может понадобиться. Если игроки в затруднении, рассказчик может попросить их пройти проверку интеллекта + расследования (сложность зависит от качества полученных сведений и сложности задачи). В случае успеха рассказчик может намекнуть игрокам, какие сведения окажутся наиболее существенными в предстоящей операции.

Игроки должны составить список всех фактов и сведений, на которые они собираются опираться. Список этот наверняка будет меняться в процессе разработки плана. За каждый пункт, который в конечном итоге был в него включён, игроки получают по 1 пункту планирования.

Цепочка событий

Второй шаг разработки плана — выстроить цепочку событий. План нужно разделить на отдельные стадии, а затем продумать, каким образом каждая из них будет реализована.

Огнестрел — это глупо

Серьёзно, выкинь это из головы. Чтобы замедлить вампира, нужен по меньшей мере дробовик (заметь, замедлить, а не убить), но грохот будет слышен за километр, и спрятать его вряд ли получится. Пистолеты вообще ни на что не годятся. К тому же, если вампир тебе мозги промоет, ты вытащишь свою пукалку как раз в тот момент, когда приедет полиция, и готово — в новостях твоё бренное тело.

И учти, полицейских и солдат учат не только попадать в цель, их учат не нервничать. В панике начнёшь палить во все стороны — возможно, в кого-то и попадёшь, но никто не даст гарантии, что это не будет кто-то из твоей команды. Так что брось эту затею. Оставь огнестрел дома.

Первый вопрос, на который стоит ответить: что определяет успех миссии? В чём цель? Убить вампира? Если так, то миссию можно считать успешной, если вампира обратили в прах. Но цель может быть и другая. Как насчёт убедиться, что перед героями действительно вампир? Тут лучше провести расследование, но если субъект попался скрытный и нелюдимый, то, возможно, придётся подобраться поближе. Целью может быть спасение друга или родственника, порабощённого или взятого в заложники. В этом случае успех миссии — освобождение пленника, а цел вампир остался или был упокоен, не так важно.

Выстраивать цепочку событий можно от обратного и начать с цели миссии. Охотники ставят перед собой задачу: убить вампира. Для этого они собираются его поджечь. Значит, к нему придётся подобраться достаточно близко, чтобы облить бензином. Как это сделать? Они решают подкараулить его в гараже, где он паркует свою машину после возвращения из ночного клуба. Дальнейшие шаги могут быть такими: убедиться, что в гараже никого нет, пробраться в гараж незамеченными, обеспечить себе пути отхода, отправить кого-то в ночной клуб, чтобы он подал сигнал, когда цель двинется в сторону гаража.

За каждый шаг в цепочке событий игроки получают по 1 пункту планирования.

Распределение ролей

Все члены группы должны быть при деле. Каждому надо дать задание. В идеале следует принять во внимание индивидуальные способности и распределить роли так, чтобы от каждого была максимальная польза.

В терминах игровой механики это означает использование способностей с наиболее высоким значением. Кто-то может сказать, что так делают только манчкины. Не обращайте на них внимания: нет ничего плохого в том, чтобы пользоваться сильными сторонами своего персонажа. Мы все хотим блистать в игре.

В зависимости от того, где будет происходить столкновение и что необходимо для успешного завершения миссии, распределите между персонажами обязанности.

Приведём несколько примеров.

- **Боевые способности**: нанести решающий удар — задача для персонажа с высоким значением фехтования или драки. Те, у кого высокое значение стрельбы, принесут больше пользы в тылу, подстерегая возможное подкрепление или прикрывая товарищей снайперским огнём. Ни в коем случае не раздавайте огнестрельное оружие всем и каждому в группе. Если начнётся массовая пальба, велик риск ранить кого-то из своих.

- **Расследование или бдительность**: эти способности полезны при обыске или рекогносцировке. Если персонажам предстоит проникнуть на территорию, которую нет возможности обследовать заранее, они просто жизненно необходимы.
- **Электроника, воровство или информатика**: любая из перечисленных способностей может оказаться полезной при взломе. Всё зависит от типа замка и охранной системы. Трудность в том, чтобы заранее узнать, что именно придётся взламывать (и насколько это будет сложно). Персонаж, владеющий воровством, сможет открыть механический замок, а разбирающийся в информатике — отключить компьютерную систему безопасности. Но когда ты вламываешься в логово вампира, то вопрос не в том, можешь ты или не можешь что-то сделать, вопрос в том, насколько быстро ты справишься. Сумеешь ли ты вскрыть замок до того, как тебя заметят, — вот что самое главное, поэтому следует заранее определить, сколько времени будет у охотников.
- **Уличное чутьё**: вампиры думают, что полиция у них на коротком поводке. Но на самом деле, если знать, кто из копов будет дежурить в ночь операции, стражей порядка можно подкупить или как-то иначе договориться.
- **Атлетика**: во время операции надо будет перепрыгивать через ограды, перелезать через заборы, ползти по трубам, взбираться на стены, залезать в окна, так что неплохо бы иметь в команде кого-то в хорошей физической форме.
- **Оккультизм**: если надо провести экзорцизм, упокоить мертвецов или провести ещё какой-нибудь ритуал, изгнать кого-то или уничтожить, тут пригодится оккультизм.
- **Естественные науки**: химическое оружие бывает весьма эффективным в борьбе с вампирами и их прислужниками, но с ним надо уметь обращаться. Лучше всего доверить это лицензированному специалисту. Или, по крайней мере, тому, кто хорошо разбирается в вопросе. Из бытовой химии можно изготовить токсичные химикаты, но ошибка может закончиться взрывом или отравлением.

Не гонитесь за реализмом. Если рецепт в реальном мире не имеет смысла, это не значит, что его нельзя применить в игре (усыпляющий газ? Серьёзно? Анестезиологи были бы в восторге, если бы всё было так просто). Но и не пренебрегайте здравым смыслом. Нервно-паралитическое вещество из шампуня не сделаешь. Даже если ты гений, тебе понадобятся соответствующие компоненты, и найти их может быть труднее, чем придумать другой способ борьбы с вампирами.

В зависимости от того, что предстоит сделать, круг задач может отличаться. Суть в том, чтобы каждый был при деле. После того как охотник выполнил свою задачу, он должен либо вернуться на базу, либо оказывать поддержку группе там, где это необходимо (светить фонариком, обеспечивать заградительный огонь, заводить машину и т. п.).

За каждую специфическую задачу, порученную одному из персонажей, игроки получают по 1 пункту планирования.

Проверка на прочность

Прежде чем приниматься за реализацию плана, нужно найти его слабые места. Что может его разрушить? Лучше всего представить себя на месте врагов. Что они могут сделать, чтобы защититься? Таким образом можно найти многие подводные камни и избежать фатальных ошибок. Охотники должны принять во внимание способности цели и доступные ей ресурсы, а затем прикинуть, как всё это можно использовать против них в той или иной ситуации.

Предположите худшее. Что может пойти не так? Какова вероятность того, что план из-за этого провалится? Какие будут последствия? Стоит ли вообще рисковать в таком случае? Возьмём, к примеру, огнестрельное оружие. Стоит ли брать его на задание? Вроде бы полезная вещь, но привлекает излишнее внимание, в том числе внимание полиции (даже там, где ношение оружия в принципе разрешено). Если вас поймали на месте преступления с огнестрельным оружием в руках, последствия могут быть гораздо тяжелее, чем обычно. Так имеет ли смысл рисковать?

На этой стадии создания плана персонажи задумываются над проблемой провала, полного или частичного. Какие опасности их ждут, чем они рискуют? С какими случайностями могут столкнуться? Какие неприятные последствия могут возникнуть? Они должны чётко представлять себе всё это, прежде чем примутся за исполнение плана. Если вампир поймает одного из охотников, окажутся ли все остальные в опасности? Если против них выйдут люди, а не упыри, будут ли охотники их убивать? На все эти вопросы нужно ответить заранее.

Игроки получают по 1 пункту планирования за каждое изменение плана, которое повлечёт за собой эта дискуссия, а также за каждое конструктивное решение, которое они примут. Определить количество пунктов тут несколько сложнее, чем на предыдущих стадиях планирования, так что лучше этим заняться рассказчику.

Экипировка

В разделе «Оборудование» (стр. 68) вы найдёте описание снаряжения, которое может пригодиться охотникам и которое у них есть шанс заполучить. На этой стадии планирования персонажи должны обдумать, какое снаряжение им понадобится

Ты террорист

Вопрос: чем охотник на вампиров отличается от маньяка или террориста?

Ответ: только мотивацией.

Я слышал о шестёрке из Флориды, решившей призвать упырей к ответу. Трое из них были бывшими военными, служили в Афганистане. Так что ребята они были тренированные, нам не чета. Вооружились они будь здоров, учитывая скромные финансы. Выследили цель. Спланировали нападение — как они наскочат на кровососа, запихнут его в фургон, а потом взорвут ко всем чертям.

И всё прошло гладко — вот только фургон остался цел. Что-то было не так со взрывчаткой. А вампир тем временем вызвал 911. Наших ребят арестовали прямо у него на глазах. Обвинили в терроризме. Ты об этом не слышал, потому что всю историю быстренько замяли. Ребята все были белые, да к тому же трое — бывшие военнослужащие. О таких террористах в газетах распространяться не любят. Сейчас они все в тюрьме, возможно пожизненно, и, скорее всего, под чужими именами.

Если тебя поймают во время охоты, примут за сумасшедшего сталкера, киллера или террориста. По большому счёту, мы от них недалеко ушли. Меры безопасности в последнее время везде усиливают, и надо признать: что плохо для маньяков и преступников, плохо и для нас.

* * *

для этой конкретной операции и смогут ли они его найти. Бензин общедоступен, и отследить владельца канистры практически нереально. Огнестрельное оружие и боеприпасы можно приобрести на законных основаниях во многих штатах США, а в некоторых городах никто даже личность при этом проверять не станет. В других странах законы могут сильно отличаться. Где-то огнестрельное оружие запрещено (хотя в таких странах часто делают исключение для охотников), где-то законы, регулирующие оборот огнестрельного оружия, вроде бы и есть, но о них никто не вспоминает. Достать оружие тоже может быть непросто. Даже если у персонажа есть необходимые средства и связи, никто не гарантирует, что экземпляр, который попадёт к нему в руки, будет в хорошем состоянии (особенно если он был приобретён незаконно). А чем надёжнее продавец, тем больше вероятность того, что он сохранит всю документацию в целости и сохранности. А значит, владельца легко можно будет найти.

Некоторые устройства персонажи могут собрать самостоятельно. Для этого потребуется время и соответствующий навык.

Однако если у вас есть вся необходимая экипировка, это ещё не значит, что вы умеете ею пользоваться. Даже те, кому военные операции не в новинку, рискуют, вступая в бой с оружием, которое первый раз держат в руках. Каждый персонаж, который провёл хотя бы полдня в тренировках и изучении оборудования, получает 1 пункт планирования.

Готовься к худшему

Охота на вампиров — занятие не для тех, кто собирается прожить долгую скучную жизнь. Прежде чем отправляться на миссию, охотнику стоит задуматься над тем, что будет, если он не вернётся живым. Какие действия он захочет предпринять — целиком и полностью его дело, но совсем без внимания этот вопрос оставлять нельзя.

- **Написать завещание**: в принципе, хорошая идея для всех, чья работа связана с риском для жизни. Завещание — это посмертные распоряжения персонажа о том, как следует поступить с его имуществом. В случае с охотником имущество может включать также информацию о вампирах и улики, их изобличающие (многие охотники предпочли бы уберечь близких от этой ужасной правды).
- **Провести время с любимыми**: для охотника каждая миссия может оказаться последней. Ветераны чаще всего одиноки, у них больше нет семьи или близких друзей. Но те, кто ещё не распрощался с обычной жизнью, возможно, захотят провести пару дней в обществе любимых. Разумеется, это опасно. Если операция провалится, каинит может пойти по следу охотника и выйти на его семью или друзей. В конце концов, не только охотники умеют выслеживать. После атаки на вампира (или после того, как исчез бесследно или погиб кто-то из его окружения) Сородичи присматриваются к некрологам и объявлениям о пропавших без вести, интересуются теми, кто в последнее время вёл себя странно, будто собирался покончить с собой или сделать что-то опасное, — раздавал ценное имущество, менял что-то в завещании, отправил семью погостить к дальним родственникам, приобрёл несколько билетов на разные авиарейсы, сделал себе фальшивый паспорт и т. п. Интересной завязкой для хроники может быть исчезновение друга или родственника персонажей, который на самом деле был охотником и погиб (или был превращён в вампира!) во время одной из своих вылазок.
- **Излить душу всему миру**: иногда в интернете появляются странные видео. Часто на следую-

щий день в новостях рассказывают о ночной перестрелке или о пожаре, в котором погибло несколько человек. На видео, как правило, одинокий взъерошенный субъект, снятый на веб-камеру или телефон, заявляет, что монстры на самом деле существуют, что он собирается пойти и покончить с ними и боится, что завтра его уже не будет в живых, чтобы рассказать об этом. Человек с видео просит о том, чтобы происшествие тщательно расследовали, чтобы за него отомстили, чтобы открыли глаза и увидели правду и чтобы не ходили ночью по тёмным улицам, потому что там можно встретить вампира. В комментариях чаще всего можно прочитать: «фейк», «слышно же, как кто-то за кадром ржёт» и «содрано из фильма». Но, несмотря на подобную реакцию, охотники продолжают предпринимать попытки открыть миру глаза, оставляя после себя видео, книги, письма или даже картины, рассказывающие о том, что вампиры — не выдумка.

Если игрок опишет сцену, в которой персонаж делает какие-то приготовления к возможному уходу из жизни, он получает 1 пункт планирования. Если его действия при этом соответствуют его натуре, игрок может выбрать, добавить ли ещё 1 пункт или полностью восстановить свою Волю.

Как определить пул

К этому моменту у игроков должно скопиться приличное количество пунктов планирования. К сожалению, не все можно будет использовать во время операции. Разделите количество пунктов планирования на количество охотников в группе: это и будет итоговым пулом. Где и как эти пункты можно использовать, описано ниже.

План в действии

План разработан, пришло время воплотить его в жизнь. Наступает момент, когда всё обязательно должно пойти наперекосяк. Большинство правил, которые вам пригодятся, можно найти в книге «Вампиры: Маскарад» (правила ведения боя, скрытного перемещения, ранений). А здесь мы поговорим о том, как сделать столкновение с вампирами более напряжённым и захватывающим. Подробнее эту тему мы будем обсуждать в пятой главе.

Как поддержать напряжение

Если ваша игра вдохновлена жанром ужасов, напряжение лучше всего поддерживать за счёт неопределённости. Вот три способа, как заставить игроков сомневаться и чувствовать себя неуверенно.

- **Не показывать, сколько здоровья у персонажей и их оппонентов**: пусть за здоровьем героев следит рассказчик. Если кто-то получает ранение, рассказчик должен описать его, опираясь на то, чем персонажа атаковали и сколько уровней здоровья он при этом потерял. Можно давать описание, отсылая к предыдущему боевому опыту охотника, но это потребует от рассказчика более высокого уровня мастерства. К примеру, ветеран войны лучше других понимает последствия удара по голове или выстрела в плечо с точки зрения боеспособности. С другой стороны, тот, кто раньше наблюдал разве что уличные потасовки, при виде настоящей крови вообще может остолбенеть или убежать в панике.
- **Не показывать карту**: не нужно рисовать подробный план помещения и расставлять на нём миниатюрки. Нарисуйте примерные очертания местности, чтобы ориентироваться в пространстве. Определите местоположение персонажей и опишите словами, что они оттуда могут видеть (мебель, источники света и другие предметы, за которые обычно цепляется глаз). По мере того как персонажи будут перемещаться, описывайте новые объекты, возникающие перед ними. Если кто-то из игроков спрашивает, есть ли в комнате огнетушитель, пусть он пройдёт проверку восприятия + бдительности (можно даже уменьшить количество игральных костей вдвое), чтобы его персонаж осмотрелся. Не забудьте о штрафах за темноту, пыль, громкую музыку, дым и прочие помехи для органов чувств.

  Если рассказчик хочет усложнить игрокам жизнь, тем самым подчеркнув необходимость планирования и тренировок, он может описывать персонажей общими выражениями вроде «мужчина в красной куртке» или «женщина с чёрными волосами». В этом случае игроки не будут уверены, о ком идёт речь — о друге или о враге. Им надо будет сперва удостовериться, что они стреляют в нужную цель (по меньшей мере, это должно увеличить сложность).
- **«Туман войны»**: выражение «туман войны» отражает неопределённость, которую испытывают участники боевой или военной операции. В тактических сценариях (то есть таких, когда человек сам участвует в бою) это особенно хорошо чувствуется. В пылу сражения нельзя быть уверенным, откуда слышатся выстрелы: со стороны врагов или со стороны союзников. Сложно даже сказать, причиняют ли пули вампирам хоть какой-то вред. Переговариваться между собой рискованно, ведь это может выдать врагу ваше местоположение и намерения.

Чтобы подчеркнуть это, рассказчику стоит сократить беседы между игроками. Персонажи могут говорить друг с другом, но любая длинная фраза (больше трёх секунд или около того) будет стоить персонажу его хода или по меньшей мере повысит сложность следующего действия. Кроме того, персонаж не может остановиться и начать объяснять, что он имел в виду. Вполне вероятно, что его приказы неправильно поймут. Не давайте игрокам времени сформулировать предложение. У них была возможность договориться заранее об использовании кодовых фраз или сигналов, когда они составляли план, теперь пришло время пожинать плоды.

Однако не забывайте, что суть всех этих ограничений не в том, чтобы рассказчик «выиграл» или получил какое-то преимущество перед игроками. Суть в том, чтобы игроки хотя бы отдалённо ощутили неуверенность и страх, которые чувствуют их персонажи. Рассказчик не должен пользоваться этим, чтобы подстроить игрокам ловушку. Его цель — сделать игру более напряжённой и интересной. Идеального баланса добиться сложно. Персонажи должны заслужить свою победу, но если они её заслужили — они должны победить. Если игроки придумали интересную тактику, позвольте ей сработать, даже если у неё есть очевидные изъяны (или по крайней мере не пытайтесь намеренно совать палки в колёса).

Изменения на ходу

Вряд ли миссия пройдёт гладко — это было бы неинтересно. В какой-то момент возникнет непредвиденная ситуация: персонажи что-то упустили из виду или случилось нечто неожиданное. Это настоящее испытание для команды. Оно покажет, насколько хорошо охотники умеют приспосабливаться к меняющимся в мгновение ока условиям. Ниже мы приведём несколько проблем, из-за которых операция может оказаться под угрозой, а также возможные варианты решения.

- **Численный перевес**: охотники ожидали встретить одного вампира. Одного чёртова кровососа! Они не думали, что в этот вечер к нему в гости придут приятели.

У вампира может оказаться стая сторожевых псов-гулей или ватага бездомных с промытыми Доминированием мозгами, охраняющая его логово. В любом случае охотники не подготовились к такому повороту событий, а времени на обдумывание уже нет. Разумнее всего было бы отступить, но персонажи могут использовать какую-то из своих заготовок, предназначенных для самого вампира, чтобы избавиться от его помощников. Если под ударом окажутся только помощники, игроки могут удвоить количество пунктов планирования, которые они собираются вложить в это действие. Например, персонажи собирались выманить вампира в сад, а затем сбросить на него с крыши булыжники, взятые в этом же саду (затащить булыжники на крышу сложно, зато не нужно брать с собой кучу оружия). Вместо этого они решают придавить огромного мастифа с жуткой пастью. Если они используют 3 пункта планирования, то в итоге к пулу смогут добавить целых 6d10. Но применить тот же трюк снова уже не получится.

- **Более крутое оружие**: в кино и романах вампиры редко используют огнестрельное оружие, но вообще-то оно появилось несколько веков назад, так что каинит вполне может быть метким стрелком. Представьте ситуацию: охотники забрались в логово упыря, а он мало того что не спит, так ещё и вооружён автоматом. Если оружие врага сильно превосходит оружие персонажей, им лучше уносить ноги. В противном случае они рискуют очень быстро расстаться с жизнью. Если они не готовы к тому, что цель, игнорируя все пулевые ранения, может просто подойти и выстрелить им в голову, лучше бежать.

Впрочем, если охотникам есть что противопоставить вооружению оппонента (бронежилеты, к примеру), они могут воспользоваться пунктами планирования, чтобы увеличить свои шансы. В случае с бронёй, например, можно добавить по 1d10 за каждый пункт планирования к проверке на прочность.

- **Неизвестная способность**: Сородичи в чём-то похожи на некоторых вампиров, знакомых всем по произведениям массовой культуры, тем не менее у них есть существенные отличия. И слабости встречаются самые разные. Охотники могут сжечь одну вампиршу, пока та в оцепенении разглядывала красивую безделушку, а потом обнаружить, что следующая их цель совершенно равнодушна к искусству. Вампир может обладать такими слабостями, способностями или склонностями, о которых не упоминается ни в одном литературном произведении или оккультном исследовании. Что тогда делать охотникам? К счастью, у них было время подготовиться ко всяким неожиданностям.

Если вампир обладает сверхъестественной чертой или способностью, с которой охотники раньше не сталкивались, они могут воспользоваться пунктами планирования: либо использовать их, предпринимая попытки противостоять неизвестной силе, либо повысить сложность её применения для вампира.

Например, сложность применения Страсти (1-й уровень Дисциплины Помешательства) равен Человечности цели. Возможно, у охотника этот параметр равен 6, но, если он до сего момента не имел понятия, что встретит тут вампира, способного свести человека с ума, он может отдать 4 пункта планирования, чтобы повысить сложность до 10. Разумеется, так можно очень быстро остаться без дополнительных пунктов планирования, но альтернатива порой страшнее.

Тут есть, однако, два ограничения. Первое: игроки не смогут использовать пункты планирования для противостояния сверхъестественным силам, если их план вообще не касался сверхъестественных сил (их готовность противостоять неизведанному должна иметь под собой какую-то почву). Второе: игроки не могут использовать пункты планирования для того, чтобы повышать сложность прямых физических атак.

- **Слабое звено**: люди, отправляющиеся в логово чудовища с целью его убить, должны доверять друг другу. Это доверие, к сожалению, не всегда оправданно. Иногда охотник собирает группу, чтобы использовать её в своих интересах. Натравить её на вампира, а затем отделиться и действовать по собственному плану, используя недавних товарищей как приманку для нежити. Порой охотник может сорваться посреди боя, струсить или потерять контроль над собой. Встречаются также индивидуумы, которым и двадцати повторений будет мало: они всё равно забудут, что надо сделать. Или откажутся в последний момент.

Если планом предусмотрена отдельная задача для каждого персонажа, справиться с проблемой слабого звена будет проще. Команда, по крайней мере, будет знать, какая часть плана под угрозой, и сможет как-то на это отреагировать. Выражаясь в терминах игровой механики, если персонаж не выполнил поставленную перед ним задачу, его товарищи могут воспользоваться пунктами планирования, чтобы сделать работу за него или как-то ещё залатать дыру в плане. Но это возможно только в том случае, если речь идёт о действиях, заранее предусмотренных планом (т. е. игроки в своё время получили за них пункты планирования).

- **Провал**: каждый может допустить ошибку. Даже если никто не саботировал операцию нарочно, на игральных костях всегда может выпасть низкое значение. Если персонаж игрока делает что-то очень важное для всей операции, провал может оказаться фатальным. Например, он должен был отключить сигнализацию, а вместо этого в результате его действий она сработала. Или собирался вырубить охранника, но завязалась потасовка, и на шум сбежались остальные. Такие случайности — это не просто мелкие неудачи; они могут всё испортить.

У охотника, который действительно предан своему делу, есть шанс исправить ситуацию. Если он перед миссией посвятил какое-то время подготовке к худшему, он не растеряется, когда поймёт, что худшее случилось. Персонажи, которые получали пункты планирования за соответствующую стадию составления плана, могут добавлять по 1d10 за каждый пункт к проверке любого действия, предпринятого, чтобы исправить ситуацию или смягчить последствия.

Это касается только провалов (см. V20, стр. 266), в случае неудачи игральные кости добавлять нельзя.

Командная работа

Сиры учат своих отпрысков опасаться толпы. Это одна из главнейших причин Маскарада. Один человек не представляет угрозы, но пятеро — другое дело. А два десятка смертных могут сразить даже кого-то из старших. Охотники не должны об этом забывать.

Чтобы команда действовала слаженно, персонажи должны тренироваться вместе, отрабатывать манёвры, которые будут использовать, до тех пор, пока они не закрепятся в мышечной памяти. Если охотники собираются атаковать вампира по очереди, ничего хорошего из этого не выйдет. Может, конечно, сработать, но это даёт каиниту слишком большое преимущество. Лучше использовать против него численное превосходство.

Ниже мы приведём четыре тактики, которые группа охотников может применять против вампиров (или других чудовищ, хотя тут возможны нюансы). Чтобы воспользоваться любой из них, персонажи должны предварительно отрабатывать её хотя бы 8 часов: простое правило гласит, что человеку требуется 1000 повторений, чтобы действие закрепилось в мышечной памяти. Без надлежащей тренировки сложность всех действий в рамках тактики увеличится на 3.

Если охотники решили применить одну из тактик, сперва каждый из них должен пройти проверку инициативы. Если все охотники участвовали в общей тренировке, группе присваивается самый высокий результат. Если хотя бы один из охотников отсутствовал, группе присваивается самый низкий результат (охотникам приходится ждать, пока все будут готовы).

- **Бей в одну точку**: способность вампира к регенерации не бесконечна. Эта тактика предполагает, что все охотники будут наносить удары в одно и то же место (неважно чем — холодным оружием, тупыми предметами, чем угодно). Сложность атаки при этом увеличивается на 1 (для всех ударов, кроме первого), но каждое успешное попадание (опять же, кроме первого) увеличивает для вампира сложность проверки на прочность на 1 (суммируется).

Пример: *три охотника нападают на вампира-вентру. Первый ударил его топором. Второй хочет попасть в то же место, следовательно, сложность его атаки будет выше на 1. Если у него получилось, сложность проверки на прочность вампира увеличится на 1. Третий охотник опять бьёт в то же самое место. Сложность его атаки будет всё так же на 1 выше базовой, в то время как сложность проверки на прочность вампира будет уже на 2 выше базовой.*

Разумеется, в тесных, заставленных мебелью помещениях будет сложно подойти к вампиру так, чтобы все могли бить в одну точку. В каждом конкретном случае рассказчик должен решить, достаточно ли места для применения этой тактики.

Используй огонь: правила, касающиеся воздействия огня на кровососов, вы можете найти на стр. 313 книги «Вампиры: Маскарад». Нужно, однако, учитывать, что использование огня в бою связано с большим риском. Его распространение сложно контролировать, а обезумевший от страха горящий вампир может поджечь всё на своем пути. Следующая групповая тактика позволит хотя бы частично взять ситуацию под контроль.

Один охотник должен поджечь вампира. Безопаснее всего делать это издалека при помощи коктейля Молотова или чего-то подобного (подробнее вы можете прочитать в разделе «Оборудование» на стр. 68). Он проходит проверку соответствующей способности. Тем временем все остальные, вооружившись длинным древковым оружием, зажимают вампира, чтобы он не метался по помещению. Лучше всего тут подойдут вилы, но лыжные палки, клюшки или даже бейсбольные биты тоже будут кстати (оружие меньше 30 см в длину бесполезно). Если горящий вампир войдёт в состояние Ротшрека, он будет инстинктивно стараться уйти от источника боли, а значит, персонажи смогут гнать его в нужную им сторону. Если вампир в первый момент сумел преодолеть Красный Ужас, то при каждом тычке, неважно, получил он урон или нет, ему нужно будет пройти ещё одну проверку смелости.

Деревянный кол в сердце: классический способ уничтожить вампира — вогнать ему в сердце кол. Сложность заключается в том, чтобы заставить вампира лежать спокойно достаточно долго. Для этого охотники должны крепко держать его, пока один из них прицеливается.

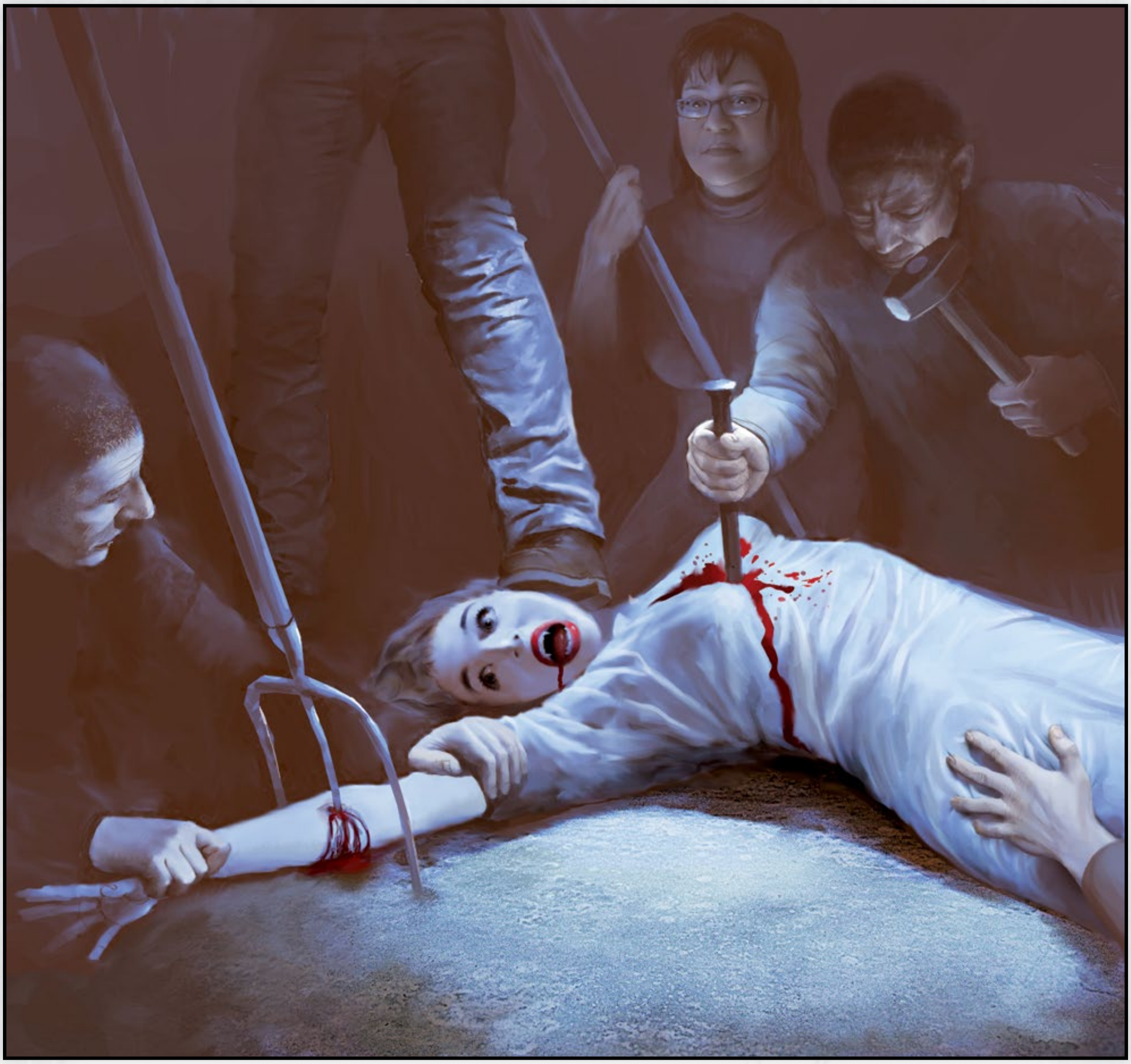
Эта тема раскрыта более подробно в книге В20 на стр. 300. Если вкратце, сложность атаки равна 9 и удар должен нанести вампиру по меньшей мере 3 уровня повреждений после проверки на прочность, чтобы проткнуть сердце. Это, впрочем, подразумевает, что вампир стоит на ногах и в целом боеспособен. Применяя эту тактику, группа охотников (за исключением одного, держащего кол) должна наброситься на вампира и обездвижить его (сила + атлетика охотников против силы + атлетики + мощи вампира, сложность в обоих случаях 7). Если охотники в сумме получили столько же или больше успехов, чем Сородич, можно считать, что они повалили его на землю. Однако, чтобы зафиксировать цель, требуется какое-то время, так что сразу проткнуть его колом не получится. В следующем ходу охотники, удерживающие вампира, должны пройти проверку силы + драки (сложность равна силе + мощи вампира, максимум 10). Если хотя бы один охотник получил успех, вампир в течение хода лежит неподвижно и его можно попытаться проткнуть (желательно забивать кол молотком, а не пытаться вогнать его голыми руками). Охотник с колом должен пройти проверку ловкости + фехтования со сложностью 7 + 1 за каждого союзника, который должен был держать вампира, но потерпел неудачу. Вампиру всё ещё нужно нанести 3 уровня повреждений, но если у охотника в руках молоток, то за каждый удар он автоматически наносит 1 уровень. А значит, любого вампира можно вогнать в торпор за три хода, при условии что охотники смогут всё это время его удерживать.

Классика

Знаете, как в «Дракуле»? Они бьют графа охотничьим ножом и он вроде как рассыпается прахом? На самом деле так не бывает. Уж точно не после удара ножом, хотя я лично вообще не видел, чтобы они отчего-то рассыпались. Но я также встречал людей, которые клялись, что Стокер знал о существовании вампиров и что его книга должна была стать практическим руководством по их истреблению. О чём это нам говорит?

Ловля на живца: эта тактика очень опасна. У одного из охотников должна быть кровоточащая рана на видном месте (он может получить её в бою или нанести себе сам). Раненый должен подобраться к вампиру поближе, чтобы тот почувствовал запах крови, а затем убежать. Вампир инстинктивно бросится в погоню, и в этот момент другие охотники должны на него напасть.

Это сработает только в том случае, если вампир голоден. Охотники должны полагаться на удачу — ну или следить за вампиром и выбрать подходящий момент (ещё можно ранить вампира, чтобы тому пришлось расходовать собственную кровь для исцеления, но охотники вряд ли об этом знают). Раненый приближается к вампиру, тот видит кровь, ощущает её запах, и в этот момент раненый устремляется прочь. Пройдите за вампира проверку самоконтроля или инстинктов. В случае неудачи вампир не может сопротивляться жажде и следующим своим действием попытается напасть. Раненый уворачивается (если получится, конечно), а остальные охотники набрасываются на вампира, пока его внимание приковано к окровавленной жертве. В терминах игровой механики сложность атаки для охотников будет на 2 ниже, чем обычно (независимо от того, как и чем они атакуют). Кроме того, атакующие могут пожертвовать своими успехами, чтобы помочь увернуться раненому. К сожалению, чтобы удерживать внимание вампира, раненому придётся каж-



дый ход приближаться к нему и снова отскакивать. Учитывайте также, что с каждым успехом вампиру легче сопротивляться жажде (сложность проверки самоконтроля или инстинктов каждый раз будет уменьшаться на 1). Исключение составляет только тот случай, когда вампир в ходе борьбы потратил ещё витэ. Тогда его непременно охватит жажда.

Пример: *цель охотников — гангрел. В бою вампир уже успел ранить одного человека острыми когтями, при этом он также тратил свою кровь, чтобы сохранять преимущество перед четвёркой охотников. Вид окровавленной раны сводит его с ума. Раненый охотник это замечает; он подходит ближе, а затем пытается отпрыгнуть. Гангрел наносит удар когтями и получает 4 успеха. Раненый уклоняется, но у него только 1 успех. Остальные охотники атакуют каинита (сложность −2), и один из них получает сразу 5 успехов! Он отдаёт три успеха раненому, и тому всё-таки удаётся уклониться.*

НЕПРЕДВИДЕННЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА

Порой во время операции случается нечто абсолютно непредвиденное. Нечто, не входившее в план. Случайность может оказаться на руку персонажам или сильно им помешать. Полицейский патруль, притормозивший на светофоре рядом с их машиной, может заметить охапку деревянных кольев, молоток и канистру с бензином на заднем сиденье — вроде ничего криминального, но лучше всё-таки проверить. Личный водитель вампира может перепутать дорогу, и в результате вампир приедет домой чуть позже обычного, а у охотников

Количество успехов	Сюжетный поворот
Провал	По дороге к месту проведения операции машина охотников попадает в аварию. Серьёзных повреждений нет, но персонажи уже не смогут прибыть в установленное время. К тому же, если кто-то вызвал полицию, они засветятся в официальных отчётах
Неудача	Один из персонажей отравился (кто именно, можно определить броском игральной кости). Сложность всех действий для него будет выше на 3
1	Один из охотников похож на давно почившего близкого вампиру человека (на его маму, сына, любовника, кого угодно). Это сходство заставляет каинита колебаться в первый момент, хотя в дальнейшем он не остановится перед убийством. Увеличьте сложность первой проверки инициативы Сородича на 3
2	Один из гулей пролил кофе на пол. Во время отступления охотников кто-то из преследователей поскальзывается. Персонажи получают один ход форы
3	Гроза разразилась как раз в тот момент, когда персонажи добрались до цели. Сложность всех проверок скрытности в эту ночь меньше на 2
4	Из-за короткого замыкания в доме вампира на час отключается интернет и сигнализация
5	Вампир не смог сегодня поохотиться, поэтому в начале боя у него на 3 пункта витэ меньше, чем должно быть

будет время как следует подготовить засаду. Молния может ударить в здание, где прячется вампир, и поджечь убежище. Случиться может всё что угодно. Банально, но факт. Непредвиденные обстоятельства, для появления которых вроде бы не было причин (потому их и называют непредвиденными), могут спутать карты кому угодно.

Да, в жизни иногда происходят странные совпадения. Но не в ролевой игре. Здесь случайностей не бывает. Всё спланировано: либо игроками, либо рассказчиком. Не всё, что бывает в жизни, смотрится естественно в игре. Поэтому досадные недоразумения и счастливые случайности (вроде тех, что описаны выше) лучше подойдут для объяснения провалов или превосходных результатов на игральных костях. Если рассказчик хочет ввести подобный поворот сюжета просто так, ему стоит сперва обдумать, сделает ли это игру интереснее или только вызовет раздражение у игроков.

Один из возможных вариантов, как сделать подобные неожиданности приятными, — предложить игрокам награду. Во время составления плана рассказчик может предложить игрокам от 1 до 5 дополнительных пунктов планирования (причём их нужно добавить к итоговому пулу, а не первоначальному) в обмен на то, что судьба сыграет с ними небольшую шутку. Если игроки согласны, рассказчик должен пройти проверку со сложностью 8, бросая количество игральных костей, соответствующее количеству дополнительных пунктов планирования, а потом уже отдать их игрокам. В какой-то момент во время операции случится нечто непредвиденное, не связанное с действиями персонажей или их противников. Будет ли это событие на руку охотникам или вампирам, зависит от того, сколько успехов получил рассказчик. Чтобы добиться максимального напряжения, он может не показывать результат игрокам. В этом случае они не будут заранее знать, улыбнётся ли им удача, или их постигнет беда.

Примеры приведены в таблице выше.

Оборудование

На стр. 300–301 книги B20 вы найдёте список оружия. Там упомянуто далеко не всё, но в исчерпывающем перечне нет необходимости. С точки зрения игровой механики оружие — это несколько дополнительных игральных костей и, возможно, какой-то эффект, так что перечисление всех существующих моделей вооружения не даст ничего, разве что возможность щегольнуть громким названием.

Экипировать группу охотников — задача не из лёгких. Недостаточно просто выбрать пушку с калибром побольше; во время операции очень важно знать, какое оружие у охотника при себе. Игроки не должны об этом забывать. Если персонажи разделились, от того, как распределено оборудование, может зависеть жизнь. В случае ареста также не мешало бы помнить, что у тебя в карманах, чтобы успеть придумать этому объяснение.

Простые средства

Может, конечно, случиться, что миллионер обнаружил существование вампиров и решил избавить от них мир, но гораздо чаще охотниками становятся обычные люди со средним достатком. Чаще всего свидетелями тех ужасов, что творят каиниты, оказываются водители такси, бармены, работники скорой помощи, пожарные, продавцы в киосках. У них нет возможности купить дорогое современное оборудование. Им доступно только то, что они смогут украсть, сделать своими руками или приобрести на те ограниченные средства, которыми располагают. Но и этого может быть достаточно, если проявить изобретательность.

Ниже вы найдёте некоторые примеры оборудования, которое могут себе позволить охотники из средних слоёв общества, а также пояснения, как именно его приобретение повлияет на игру. Примите во внимание, что покупка большого количества некоторых вполне легальных веществ (например, пропана) без очевидной причины может вызвать вопросы со стороны правоохранительных органов.

Подготовка к охоте на вампира с точки зрения стороннего наблюдателя ничем не отличается от подготовки террористического акта. ФБР не гнушается самостоятельно подталкивать потенциальных террористов к активным действиям, чтобы потом взять их тёпленькими на месте преступления. Его агенты вполне могут применить подобную тактику и в отношении охотников (особенно если верить тем, кто говорит, что правительство у вампиров под колпаком).

Импровизированное оружие

Небольшая сумма денег и поездка в магазин стройматериалов — и у охотников будет всё необходимое, чтобы сделать себе оружие. Огнестрел, не забывайте, против вампиров неэффективен, к тому же шумит и может привлечь внимание полиции (в зависимости от места действия). А вот кувалда, во-первых, отлично подходит, чтобы выбить упырю зубы, во-вторых, стоит дёшево и, в-третьих, продаётся повсеместно.

Такое оружие можно сделать своими руками. Молоток — это всего лишь кусок металла, насаженный на деревянную ручку. Если у охотника есть увесистый металлический предмет, бейсбольная бита, паяльник и немного времени — считай, у него есть кувалда. Баланс у неё будет похуже, чем у настоящей, но своё дело она сделает.

Доски или палки, утыканные гвоздями, тоже способны причинить вампиру немалый вред, поскольку могут не только проткнуть, но и вырвать из тела кусок плоти. В лицо попасть сложнее (+2 к сложности атаки), но в результате можно ослепить упыря или выбить ему зубы, лишив возможности кого-то укусить (оба эффекта действуют до тех пор, пока вампир не исцелит увечье).

Не запрещено, но подозрительно

Помнишь, я говорил тебе, что между маньяком-убийцей и охотником на вампиров не такая уж большая разница? У самых отъявленных мерзавцев находили так называемый «набор насильника» — скотч, наручники, нож, пластиковые стяжки, верёвку и так далее. По отдельности все эти вещи вполне легальны и весьма полезны для охотника. Но если тебя обыщут и найдут весь набор (да, обыскивать тебя без причины копам как бы нельзя, но, поверь мне, они найдут причину, если понадобится), угадай, за кого тебя примут? Причём любой толковый коп знает, куда смотреть и что искать, не сомневайся. Я не говорю, что ты не должен держать при себе такие полезные штуки. Я просто предупреждаю: смотри, чтобы тебя с ними не поймали.

Чаще всего, правда, под импровизированным оружием подразумевают «то, что валялось под ногами», а не «то, что я приготовил заранее, но использую не по прямому назначению». Любой охотник может оказаться в ситуации, когда ему нечем отбиваться. Осмотрев помещение, в котором он находится, он может найти что-нибудь подходящее. Предмет должен быть тяжёлым (пластмассовой вешалкой много урона не нанесёшь), твёрдым (если швырнуть кружку с достаточной силой, это по крайней мере заставит противника притормозить) или заострённым (чем меньше площадь соприкосновения, тем больше давление на квадратный сантиметр — поэтому булавкой проткнуть кого-то проще, чем фонариком). В любом помещении, если только оно не пустое, можно что-то найти. Если охотник успешно прошёл проверку смекалки + фехтования (сложность 6), значит, он раздобыл импровизированное оружие с модификатором к урону +1. Проверку можно не проходить, если игрок чётко знает, что хочет найти, и этот предмет теоретически мог бы оказаться под рукой.

Транспорт

Вампиры выносливые, их сложно убить, но если сбить одного из них машиной, это по меньшей мере

его замедлит. Автомобиль при этом не такая уж редкость в современном мире и, в общем-то, доступен каждому.

Урон, полученный при столкновении, зависит от размера машины и скорости, с которой она ехала. Возьмите за основу 10d10, добавьте по 1d10 за каждые 15 км/ч (нужно брать ту скорость, с которой машина ехала в момент столкновения), а затем ещё от 1 до 10d10 в зависимости от размера транспортного средства (ориентировочно: маленький легковой автомобиль — d10, огромный грузовик — 10d10; точное количество должен определить рассказчик).

И вампиры, и люди получают тяжёлые повреждения при столкновении, но вампиры могут попытаться уменьшить урон, пройдя проверку на прочность.

Персонажи с такими способностями, как ремесло, вождение и электроника, могут модифицировать автомобиль, чтобы от него было больше пользы.

Примеры возможных модификаций приведены ниже:

- **укреплённые борта**: если обшить машину бронепластинами, вампирам и их подручным будет сложнее подстрелить тех, кто в ней сидит. Подробнее о броне можно прочитать на стр. 300 книги B20;
- **увеличение скорости**: тюнинг в автомобильном салоне, установка топливных инжекторов с закисью азота и даже обыкновенное снижение массы за счёт удаления лишних сидений и внутренней обшивки могут увеличить максимальную скорость автомобиля, что весьма полезно, когда нужно уносить ноги;
- **оружие**: пулемёт на крыше будет привлекать слишком много внимания, но никто не мешает приспособить пару дробовиков, чтобы стрелять в тех, кто стоит спереди или сзади. Под машиной можно установить мини-огнемёты, направленные соплом вверх. В некоторых странах это даже разрешено;
- **багажник**: просторный багажник позволит охотникам увезти обездвиженное тело вампира с места преступления. Скрытые отделения в салоне также будут весьма полезны: при беглом обыске спрятанные там предметы вряд ли обнаружат.

Взрывчатка и химикаты

Химическое оружие и взрывчатка — для любого здравомыслящего человека это звучит пугающе. При этом раздобыть их гораздо проще, чем люди привыкли думать. Изготовить зажигательную смесь можно и в сарае, имея минимум специализированного оборудования.

Прозвучит странно, но некоторые очень опасные вещества вполне легальны. Например, таннерит, двухкомпонентная взрывчатка, которую используют при буровых работах и для предотвращения схода лавин. В США таннерит можно купить вполне легально (в крайнем случае потребуется разрешение), так как его компоненты стабильны. Для детонации таннерита необходимо очень большое давление или высокая температура, но если покрыть им какую-то поверхность, а затем выстрелить, то последует взрыв. Чем больше вещества нанесено, тем взрыв мощнее. Количество, достаточное, чтобы взорвать небольшую машину, нанесёт 15 уровней тяжёлых повреждений любому, кто окажется в пределах 3 метров.

Химикаты достать несколько сложнее, чем промышленную взрывчатку, но всё ещё вполне реально. Отравляющие вещества в принципе бесполезны против Сородичей, но могут помочь, если придётся иметь дело с охраной, собаками, гулями и другими живыми противниками. Химикаты наносят тяжёлые повреждения (если цель не вампир). Сколько — зависит от степени токсичности конкретного вещества. Смертельно опасные могут нанести сразу 10 уровней тяжёлых повреждений — этого более чем достаточно, чтобы убить человека. Каинита таким образом не уничтожить, но у химикатов есть и другие применения. Возьмём, к примеру, путресцин и кадаверин. Они выделяются при разложении живой ткани. Отчасти именно эти вещества распространяют ужасный запах, который ассоциируется с гниением плоти. Оба можно синтезировать (интеллект + естественные науки, сложность 8, с хорошей лабораторией — 7). В концентрированном виде они вызывают рвоту при вдыхании (смертный должен пройти проверку выносливости + самоконтроля; вампира не вырвет, но он в отвращении отшатнётся и получит +2 к сложности следующего действия).

Самодельное оружие

Поищите в интернете видео на тему «арбалет своими руками». Найдёте немало. Там множество инструкций, как сделать то или иное приспособление, используя подручные материалы. Самодельный огнестрел легален в США, но точность стрельбы у него очень низкая. В целом дистанционное оружие, сделанное своими руками, наносит на 1d10 урона меньше, чем его заводской аналог. При этом у него есть некоторые преимущества: во-первых, владельца нельзя отследить, а во-вторых, это оружие сделано с учётом индивидуальных особенностей охотника, а значит, удобнее (–1 к сложности использования).

При помощи арбалета можно проткнуть вампира колом, но правила тут действуют стандартные: сложность атаки 9, чтобы попасть в сердце, и 3 уровня повреждений после проверки на прочность, чтобы его пронзить.

Огонь

Огонь — один из лучших способов уничтожить вампира, метод, проверенный веками. Разумеется, у него есть один недостаток: пламя не знает, когда нужно остановиться. В огне сгорит всё, что окажется на его пути. Но для охотников такой риск порой оправдан.

Самый простой способ поджечь вампира — облить бензином или другой воспламеняющейся жидкостью, а затем запустить в него чем-нибудь горящим (факелом, зажигалкой, сигнальной ракетой). Об уроне от огня вы можете прочитать на стр. 313 книги В20. Если вампир полностью охвачен пламенем (охотники применили коктейль Молотова или горящий бензин), он получает 3 уровня губительного урона за ход. Вампиры, обладающие Стойкостью, могут попытаться пройти проверку на прочность. Сложность зависит от использованного вещества: горящий бензин — сложность 7, термит (порошкообразная смесь, состоящая из алюминия и оксида железа, то есть ржавчины) — сложность 10. Термит вполне легален и прост в изготовлении, правда поджечь его зажигалкой не получится: для этого нужен специальный запал (бенгальский огонь подойдёт благодаря магнию в составе). Зато температура горения термита выше 2700 градусов Цельсия, так что он прожжёт буквально всё, включая плоть вампира.

Погоди-ка, а из чего эти верёвки сделаны?

Внимательный читатель заметит, что, согласно таблице на стр. 280 В20, обладая силой 5, можно выбить стальную дверь. А тут мы утверждаем, что какие-то там наручники могут потребовать силу 7? В общем и целом да. Суть в том, что, выбивая дверь, вы не ломаете саму дверь — только петли. Выбить дверь всё ещё сложно, особенно металлическую, но двери созданы для того, чтобы их открывать, — и это играет нам на руку. С наручниками другое дело: если правильно сковать персонажа, он не сможет найти точку опоры, необходимую, чтобы разорвать цепь. Эффективность наручников не в том, из какого материала они сделаны, а в том, что скованный не может применить свою силу в полной мере.

Средства ограничения подвижности

Далеко не каждый вампир обладает сверхчеловеческой силой. Если сковать его достаточно хорошо, даже Мощь не гарантирует того, что он сможет освободиться. Наручники можно купить в магазине, однако хорошая нейлоновая верёвка обойдётся гораздо дешевле. Клубы БДСМ часто предлагают мастер-классы по связыванию и не возражают против того, чтобы посетители, не желающие афишировать свои склонности, использовали псевдонимы. С другой стороны, анонимность привлекает и самих вампиров.

В зависимости от того, какие средства были использованы, потребуется от 4 до 7 пунктов силы, чтобы освободиться (см. В20, стр. 280 «Поднятие тяжестей/разрушение предметов»). Чем надёжнее средство, тем больше усилий требуется. Чтобы связать или иным образом ограничить подвижность персонажа, нужно успешно пройти проверку ловкости + ремесла. Сложность может варьироваться от 5 до 10 в зависимости от того, насколько активно сопротивляется персонаж (5 — если он вообще не сопротивляется, например лежит без сознания). Чем больше успехов получено при проверке, тем сложнее освободиться.

Ловушки

По большей части эта глава подразумевает, что охотники собираются проникнуть в логово вампира, но можно ведь действовать и по-другому. Охотники могут выманить каинита из убежища, заставить драться на собственной территории. В этом случае они могут заранее установить ловушки.

Ловушки бывают разные, но с точки зрения игровой механики принцип у них один: попавшись, кровосос получит урон (вид повреждений может быть любой, в том числе неотвратимый), однако всегда есть шанс избежать ловушки. Как правило, для этого достаточно вовремя её заметить. В этом поможет успешная проверка восприятия + бдительности (сложность 5 + количество успехов, полученное охотником при установке ловушки). Для установки ловушки охотник должен успешно пройти проверку ловкости + выживания (сложность 6). Таким образом, если он получит 4 успеха, сложность обнаружения ловушки будет 9.

Если жертва так и не заметила ловушку, она получит урон и пострадает от любых сопутствующих эффектов. Некоторые примеры самых простых ловушек приведены ниже.

- **Падающий предмет**: при активации ловушки на жертву падает некий предмет. Таким образом можно нанести урон, обездвижить или навредить иным способом. На жертву можно вылить едкие химикаты, уронить что-нибудь тяжёлое или даже покрыть её тонким слоем таннерита (см. выше). Урон зависит от предмета — от 2 до 12 (!) d10.
- **Заряженное оружие**: при активации ловушки срабатывает спусковой механизм: ружьё стреляет, бомба взрывается, выскакивает лезвие (под давлением от газового баллона, например). Конструкция может быть как очень простой (ружьё, верёвка, ручка двери), так и довольно сложной (несколько зарядов взрывчатки, подсоединённые к компьютеру и запрограммированные взорваться, если кто-то ввёл неверный пароль).

  Урон зависит от оружия. Как правило, оно наносит свой базовый урон, но могут быть исключения (например, лезвие может нанести больше урона, если давление в газовом баллоне было достаточно сильным).
- **Яма**: при активации ловушки пол уходит из-под ног, и жертва падает в яму. Такую ловушку можно использовать, если хочешь кого-то поймать или задержать. Если в распоряжении охотников нет экскаватора, потребуется много времени, чтобы вырыть достаточно глубокую яму (иначе жертва просто из неё выкарабкается).

  Урон: как правило, 0, но, если утыкать дно ямы копьями, жертва может получить до 7d10 урона. В любом случае, упав на копья, вампир будет обездвижен до тех пор, пока не освободится (сила + атлетика со сложностью 5 + 1 за каждое копьё, проткнувшее вампира).

Высокие технологии

Разумеется, если у персонажей много денег, перед ними открывается широкий выбор. Оружие, устройства для наблюдения, транспорт — ничто из этого не будет лишним, когда собираешься на войну с нежитью.

Однако с дорогим оборудованием связаны две существенные проблемы. Во-первых, сделки на крупные суммы не останутся незамеченными. Для приобретения многих видов оружия нужно специальное разрешение, другие требуют регистрации. А значит, даже если охотник может позволить себе купить пулемёт и установить его на крышу своего авто, когда начнётся расследование (а следы применения такого оружия скрыть будет весьма непросто), полиции не придётся долго искать подозреваемых.

Вторая проблема заключается в том, что даже самое крутое оборудование не рассчитано на борьбу с вампирами, независимо от того, попал к вам в руки настоящий боевой экземпляр или просто игрушка, созданная для развлечения богачей. Обычные пули не причиняют вампирам существенного урона, тепловизоры неэффективны против нежити, потому что мёртвые не излучают тепла, и так далее.

Возможно, персонажи захотят применить какое-нибудь сложное высокотехнологичное устройство, возможно также, что у них найдутся средства для его приобретения, но никто не гарантирует, что это устройство сработает именно так, как задумано. И это приводит нас к следующему: даже богатые охотники должны в первую очередь шевелить мозгами.

Оружие

Как мы уже говорили, с точки зрения правил игры разница между тем или иным видом оружия только в количестве игральных костей. Если вложить больше денег, стандартную модель можно улучшить, добавив прицел, увеличив дистанцию стрельбы или зарядив нестандартными патронами. Все эти модификации различными способами влияют на механику атаки. Прицел может снизить сложность попадания. Увеличенная дистанция стрельбы облегчит жизнь снайперу. Нестандартные патроны могут наносить вампирам тяжёлые или даже губительные повреждения.

Кадры

Зачем самому пачкать руки? Если у вас есть связи в армии, криминальных кругах или вы просто баснословно богаты, всегда можно нанять группу крутых парней, которая всё сделает за вас. Да, они могут не поверить, что их цель действительно вампир… Но что, если у вас есть доказательства? Или столько денег, что всем плевать на ваши странности? В конце концов, они получат плату за убийство; что с того, что вы попросили воткнуть мертвецу кол в сердце?

И речь не обязательно идёт только о людях. Собак используют для поиска наркотиков, взрывчатки и трупов. Кто мешает выдрессировать собаку так, чтобы та искала вампиров? Собаки уязвимы к Дисциплине Анимализма, но риск может быть оправдан, если благодаря им охотники смогут отличить человека от вампира.

Системы слежения

За относительно небольшую сумму денег персонажи могут приобрести видеокамеры, причём достаточно маленькие, чтобы замаскировать их под кулон или кольцо. Данные можно передавать на компьютер, чтобы охотники сразу видели всё происходящее. Подсунув нечто подобное вампиру, они могут получить чёткое представление о том, где и как он прячется.

Инфракрасные фильтры для фотокамеры или других зрительных аппаратов могут помочь обнаружить нежить среди людей. Холодное тело вампира будет плохо видно на тепловизионном снимке. Впрочем, если кто-то не излучает тепла, он не обязательно вампир.

Микрофоны, аппаратура для прослушивания и тому подобные шпионские штучки доступны в продаже. Стоит ими воспользоваться, чтобы подслушивать разговоры противников, — это поможет лучше спланировать операцию. Общедоступность подобной техники грозит Маскараду разоблачением, так что многие Сородичи, страдающие паранойей (что делает их особенно опасными), предпочитают перестраховываться и не обсуждать свои дела вне стен Элизиума.

Если охотникам каким-то чудом удастся проникнуть в Элизиум и установить там прослушивающую аппаратуру, это станет настоящей золотой жилой. При современном уровне миниатюризации спрятать веб-камеру будет совсем несложно (чтобы в этом был смысл, нужно выбирать модель с хорошим микрофоном). Правда, сперва нужно узнать, где Элизиум расположен и когда вампиры там соберутся.

Вне твоей компетенции

И последнее: вампиры не всегда действуют в одиночку. У них есть некое собрание, названное по имени Кармиллы, первой вампирши. Оно древнее, со сложной иерархией, и мы (те, кто дышит, я имею в виду) понятия не имеем, как там всё устроено. Что важно: кровососы объединяются, как только понимают, что на них ведётся охота. Не знаю подробностей, но слышал, что у них (у вампиров в целом) когда-то были проблемы с теми, кто был в курсе их дел, и с тех пор правда под большим запретом. Так что, если кто-то из них узнает, что ты подрядился отстреливать упырей, на тебя выйдут все. Как в арабской поговорке — «я, мой брат и мой кузен». Правда, тут и хорошие новости есть: вампиры друг друга ненавидят. Они хищники, за добычу (а добыча, как ты понимаешь, это мы) могут друг другу глотку порвать. Это инстинкт, глубоко засевший. Да, если они о нас узнают, они объединят усилия, но если тебе удастся подобраться незамеченным, выследить парочку и понаблюдать, то ты очень скоро увидишь, как они душат друг друга за горсть…
Не знаю, что у них там может быть вместо монет. Но ни при каких обстоятельствах, чего бы вампир тебе ни пообещал,
не [illegible]

ГЛАВА ЧЕТВЁРТАЯ

ДАРЫ

Самое главное — вглядеться пристально в тот мир, который тебя окружает: удивительнейшие тайны скрываются там, где их меньше всего ждёшь.

Роальд Даль, «Дорога в рай»

Вампир — опасный хищник. В противостоянии с человеком на его стороне все преимущества. Порой даже целой группе охотников сложно справиться с одним каинитом. Мало того, что Сородичи обладают чудовищным физическим превосходством, им подвластны также непостижимые мистические силы. Они способны довести до безумия, подчинить себе одним взглядом, исказить до неузнаваемости восприятие окружающего мира.

Перед лицом подобного кошмара смертные защитники человечества порой вспоминают древнее латинское выражение numen lumen, что значит «Бог дарует свет». Для тех, кто борется с вампирами, эти слова стали священной формулой, призывом к оружию. В результате все те мистические и психические силы, которыми владеют с виду самые обычные люди, стали называть Дарами, подразумевая, что силы эти были ниспосланы людям, дабы нести свет.

Истинная природа Даров до сих пор остаётся загадкой, но это не мешает охотникам выдвигать разнообразные гипотезы, основанные на тех крупицах знаний, которые удаётся выудить из скудных свидетельств.

Теория Света Божьего утверждает, что Дары священны. Это божественные силы, переданные людям для борьбы с тьмой. Какое именно божество считается источником этих сил, зависит от религиозных традиций конкретного региона. Общее для всех одно: вампиры — это чума, а люди, отмеченные божеством, должны бороться с ней и вывести в конце концов человечество из мрака к спасению.

Некоторые охотники считают одарённых людей потомками ангелов и называют их нефилимами. Другие верят, что такие люди в прямом смысле несут Слово Божье.

Учёные и исследователи, в свою очередь, выдвинули так называемую Теорему Даров, предполагающую, что человечество эволюционирует, развивая в себе психосилы как естественную защиту против каинитов. Согласно этой теории, вампиры — не более чем очередной хищник, нарушивший своим появлением баланс в экосистеме и заставивший человечество адаптироваться.

Некоторые учёные полагают, что вампиризм — это сложное физиологическое состояние человеческого организма, и единственный приемлемый способ борьбы с ним — изучение Даров с целью разработки метода лечения. Многие приверженцы Теоремы Даров полностью отвергают возможность какого-либо божественного или иного мистического влияния на жизнь людей. Подобное объяснение Даров, по их мнению, умышленно пропагандируется кровопийцами, чтобы помешать всестороннему научному анализу феномена, результатом которого станет разработка вакцины от вампиризма и избавление человечества от этой напасти.

Каково бы ни было объяснение, одно несомненно: некоторые избранные обитатели Мира Тьмы обладают возможностями, о которых обычные люди могут только мечтать. Эта глава посвящена именно таким людям. Так кто же они?

ДАРЫ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ОХОТНИКОВ

Если верить слухам, циркулирующим среди самих охотников, за последние несколько лет количество людей с зачатками парапсихических способностей резко возросло. Самые осторожные утверждают, что лишь немногие из обычных людей обладают особым чутьём, необходимым для полноценного овладения Дарами.

Как правило, охотники — люди волевые, готовые рискнуть жизнью ради уничтожения вампиров. Неудивительно, что мнения о Дарах разделились и породили жаркие споры. Одни считают, что для победы над врагом все средства хороши. Шансы пережить ночь и так невелики, чтобы отказываться от помощи, от кого бы она ни исходила.

Другие не скрывают своего недоверия к тем, кто заявляет, что обладает сверхъестественными способностями. Чем они лучше гулей, продавшихся в рабство вампирам ради силы и долголетия? Кто-нибудь видел, чем они подпитывают свою магию? Кто-нибудь знает, на какие сделки им пришлось пойти?

КЛАССИФИКАЦИЯ ДАРОВ

Немногие сведущие учёные, занимавшиеся проблемой Даров, ввели довольно простую систему классификации, позволяющую разделить огромное разнообразие необъяснимых мистических и психических феноменов на достаточно чёткие группы. Судя по всему, Дары проявляются тремя разными способами. Их разделяют на три большие категории, у каждой из которых есть своё название.

Ворожба, которую практикуют ведуны и ворожеи, — традиционная народная магия, часто упоминаемая в фольклоре. Заговоры и ритуалы — её неотъемлемая часть, причём чаще всего они передаются из поколения в поколение.

Парапсихический дар, присущий экстрасенсам, — это сила человеческого разума, результат тренировки или мутации.

Истинная Вера, обладателей которой называют Служителями, включает в себя все способности, которые человек получает от божества.

Каждую из этих категорий можно в свою очередь разделить на группы помельче. Они включают в себя способности определённой направленности. Например, Пирокинез — это психосилы, контролирующие огонь.

У Даров, как и у большинства параметров, есть уровни мастерства: от 1 (новичок) до 5 (мастер). С каждым уровнем одарённый обретает новые способности, при этом сохраняя доступ к старым.

КАК ОБРЕСТИ ДАР

В зависимости от природы Дара получить его можно разными способами. Рассказчик и игроки вместе должны подумать над тем, какой из них наиболее уместен в хронике.

- Ворожба — наследие семьи, оккультная библиотека, наставник.
- Парапсихический дар — сильная воля, тренировки сознания, природная одарённость.
- Истинная Вера — добрые дела, ревностное служение божеству, высокая Человечность.

Далеко не каждый, кто потенциально мог бы иметь Дар, им действительно обладает. Что бы ни говорили, это всё ещё редкое явление. У некоторых Дар появился сам собой, они такими родились. На кого-то снизошло благословение божества. А кто-то долгие годы тренировался втайне от всех, чтобы обрести мастерство.

ДОБАВЛЕНИЕ ДАРОВ В БЛАНК ПЕРСОНАЖА

Дары можно приобретать за свободные пункты на стадии создания персонажа. В дальнейшем их можно усилить за счёт пунктов опыта. Если рассказчик не возражает, можно также приобретать новые Дары, если они относятся к той же группе, что и старые.

Как правило, смертные ограничены только одной категорией Даров. Само человеческое естество, похоже, препятствует тому, чтобы освоить все три. С точки зрения механики игры это дорогое удовольствие. С точки зрения здравого смысла Дары разных категорий настолько отличаются по своей природе, что порой требуют от обладателей прямо противоположного мировоззрения. Если человек познает слишком много, картина его реальности может рухнуть, и он просто сойдёт с ума.

Приведём пример: *Лиа играет Мидори Джонс — одарённого экстрасенса, владеющую Пирокинезом и Психометрией (и то, и другое относится к Парапсихическим дарам). Она хочет расширить возможности своего персонажа. Рассказчик считает, что предыстория Мидори и её нынешнее положение ограничивают выбор. Обретение Истинной Веры — слишком долгий процесс, требующий внутренней трансформации личности. Этот Дар нельзя просто добавить в бланк персонажа по первой прихоти. Ворожба, однако, не накладывает таких строгих ограничений. Рассказчик соглашается, что Мидори могла научиться паре фокусов за время своих приключений.*

Ворожба

Холодящие кровь истории о богах и чудовищах давно стали излюбленным развлечением многих людей, а сказки об умных ребятишках, преодолевших неимоверные трудности, и сейчас рассказывают детям на ночь.

Психологи считают подобные истории защитным механизмом, позволяющим снять подсознательную тревогу, которую вызывает у человека мир, полный опасностей. Чудовище — не более чем символ, отражение пугающей реальности.

Лишь немногие знают правду. Слушая такие рассказы, они понимают их истинное значение: опыт борьбы с чудовищами, передаваемый из поколения в поколение. Гилберт К. Честертон когда-то написал, что сказка — это больше, чем истина. Сказка говорит нам не столько о том, что драконы существуют, — она говорит нам о том, что их можно победить.

Ворожба — это пёстрая коллекция из суеверий, бабушкиных сказок и народных преданий. Для ворожей истории о чудовищах — не просто байки. Это своего рода практические руководства. Ворожба объединяет бытовую мудрость множества примитивных сообществ. Ведовство, знахарство или джуджу — в каждой культуре она имеет своё собственное название, но суть везде одна. Кто-то прибегает к Ворожбе для того, чтобы наслать проклятие на врагов, кто-то прорицает будущее, а кто-то исцеляет возложением рук. Здесь доступно всё разнообразие народных практик.

Ворожеи и ведуны, как правило, одиночки. Ресурсов у них немного. Некоторые постигают своё ремесло самостоятельно, путём проб и ошибок, изучая обрывки записей, оставленных в наследство давно почившими предками. Другие родились и воспитывались в семьях с древними традициями. Возможно, там, откуда они родом, они даже пользуются уважением в обществе.

Методы, к которым прибегают ворожеи, далеки от элегантности. Их ритуалы порой беспорядочны, лишены логики, но по какой-то неведомой причине они работают. Оккультисты приходят в недоумение, сталкиваясь с Ворожбой. Они не могут понять её закономерностей. С их точки зрения, техника Ворожбы слишком грубая, чтобы сфокусировать достаточно магической силы. Тем не менее коллективный опыт череды поколений, практиковавших все эти примитивные заговоры и проклятия, похоже, придал им метафизическую силу.

Некоторые приверженцы Теоремы Даров считают Ворожбу не более чем проявлением латентного Парапсихического дара. По их мнению, так называемые ворожеи подсознательно пытаются снять с себя ответственность за совершённые действия, приписывая их «неведомым силам». Осознание того, на что способна их собственная воля, было бы для них слишком сильным психологическим шоком.

Как научиться Ворожбе или развить имеющиеся способности

Человеку с современным типом мышления не так-то просто будет выучиться Ворожбе. Ему придётся признать все суеверия, которые он привык игнорировать. Чтобы при помощи определённого жеста наслать проклятие, сперва надо поверить в то, что это вообще возможно. А если ты веришь, что жестом можно проклясть, придётся поверить и в то, что число 13 приносит неудачу, просыпанную соль нужно бросить через плечо, а упавшая вилка сулит приход нежданных гостей.

Персонажи, которые пытаются практиковать Ворожбу, скептически относясь к суевериям, столкнутся с определёнными трудностями. Рассказчик может увеличить сложность проверок тем, не верит в силу старинных обрядов и обычаев предков.

Охотник, который хочет научиться Ворожбе, должен либо найти наставника, либо провести какое-то время за изучением старинных легенд, выуживая оттуда обрывки сведений. Многие ворожеи происходят из древних родов с крепкими традициями, в которых знания передаются из поколения в поколение. Существуют семьи, которые веками боролись с чудовищами. У некоторых есть даже семейные легенды, рассказывающие о подвигах предков.

Ворожба с точки зрения охотников

Охотники часто принимают людей, способных к Ворожбе, за простодушных чудаков. Поскольку у этого Дара нет очевидных внешних проявлений, результат Ворожбы нетрудно принять за случайное совпадение, особенно если ты изначально находишься в плену предубеждения.

Люди, практикующие Ворожбу, чрезвычайно суеверны. У них часто бывают странные привычки. Некоторые разновидности Ворожбы требуют весьма экзотических компонентов — вонючие травы и умерщвлённые животные тут в порядке вещей. Порой и совершенно обычные вещи играют в их ритуалах необычную роль. Представьте себе цыганку-гадалку, которая предсказывает кому-то будущее, предварительно хлопнув стопку водки с каплей крови, или всегда носит с собой «заговорённую» собачью лапу, указывающую, откуда ждать беды. Такое поведение у современных людей вызывает по меньшей мере недоумение.

Те же, кто понимает, что за всем этим стоит настоящая мощь, относятся к Ворожбе с большим подозрением. В чём источник подобной силы? С кем пришлось заключить сделку этим странным людям? Может, с самим Дьяволом? Какие тайны хранят они от охотников?

Проклятия

Проклятия — одна из древнейших и самых мощных форм Ворожбы. Называть их можно по-разному: порча, сглаз, наговор и т. д. В разных частях мира проклятия известны под разными именами. Но независимо от того, насылает ли порчу европейская ведьма или колдун вуду, результат всегда один: жертву ждут ужасные несчастья — болезни, неудачи, а то и смерть.

В основе любого проклятия лежит жгучее желание причинить жертве страдания. Ворожея фокусирует это желание, направляет на врага и высвобождает свою ненависть в виде пагубной энергии. Проклятие поражает жертву мгновенно, затем эффект постепенно сходит на нет.

Механика проклятий довольно проста. Сперва персонаж должен решить, насколько мощного эффекта хочет добиться (в рамках своих способностей). Он тратит по одному ходу за каждый намеченный уровень проклятия на то, чтобы накопить достаточно ненависти. После этого он высвобождает разрушительную энергию в сторону жертвы (жертва должна быть в поле зрения). Хорошим способом высвобождения энергии может послужить выкрикивание проклятия, ритуальный танец, уничтожение символического изображения цели или оскорбительный жест.

Игрок должен пройти проверку манипуляции + запугивания (сложность 7), чтобы определить, подействовало ли проклятие и сколько времени продлится эффект (см. «Длительность» ниже).

Чем выше уровень мастерства, тем мощнее проклятие. С точки зрения механики игры проклятие для жертвы чаще всего означает повышенную сложность определённых проверок или меньшее количество игральных костей, которые она может использовать. Рассказчик должен быть осторожен, чтобы масштаб проклятия не затронул всю хронику целиком.

Играть с чужой жизнью опасно. Запутывая нити судьбы, ворожея рискует сама в них запутаться. Провал означает, что проклятие вернулось к тому, кто его сотворил, и вернулось трёхкратно. То, что было предназначено врагу, случится с самим персонажем.

Снять проклятие возможно вне зависимости от того, кто его наслал, хотя это потребует немалых усилий. Сперва персонаж должен потратить 1 пункт воли, затем пройти проверку смекалки + хитрости (сложность 9). Каждый успех снизит силу проклятия на 1 уровень. В случае провала проклятие перекинется и на того, кто пытался его снять. Оно продлится столько времени, сколько ему оставалось на момент попытки его развеять. В этом случае повторно пытаться снять проклятие уже нельзя.

Проклятия наносят вред не только жертве: они калечат душу того, кто их насылает. Такие люди редко бывают счастливы в жизни. Ненависть и гнев, необходимые для их ремесла, разъедают их изнутри — это может выражаться в низкой Человечности. Рассказчик может потребовать пройти проверку Человечности, если она слишком высокая или персонаж прибегает к использованию проклятий чаще, чем раз в месяц.

Правила

Проверка: манипуляция + запугивание (сложность 7)

Модификаторы: отсутствуют

Цена: 1 пункт воли

Длительность: может быть разной (см. ниже)

Уровни мастерства Проклятий

• Мелкие неприятности. Жертва роняет что-то, спотыкается или говорит глупость. Пока проклятие в силе, рассказчик должен повысить сложность действий, связанных с его эффектом, на 1. Если персонаж подвернул ногу, к примеру, увеличится сложность проверок атлетики, а если ляпнул что-то, не подумав, возникнут трудности с применением этикета.

•• Жертву постигает череда неудач. Результатом может быть физическая травма или удар по репутации. Жертва может наступить на гвоздь, разбить ценную вещь или подхватить не слишком серьёзную болезнь. Сложность соответствующих проверок увеличится на 2, пока действует проклятие.

••• С жертвой случаются серьёзные неприятности: потеря работы, авария, тяжёлая болезнь. Пока действует проклятие, сложность соответствующих проверок увеличится на 3.

•••• Случится что-то ужасное: жертва попадёт в катастрофу или окажется неизлечимо больна. Пока действует проклятие, сложность соответствующих проверок увеличится на 3. При этом жертва должна убрать из пула 1d10.

••••• На этом уровне мастерства персонаж будет изрекать проклятия библейских масштабов, вплоть до нашествия саранчи. Жизнь жертвы превратится в кошмар: её может поразить бесплодие, а окружающие могут от неё отвернуться. Пока действует проклятие, сложность соответствующих проверок увеличится на 4. При этом жертва должна убрать из пула 2d10. Если у персонажа, насылающего подобное проклятие, Человечность выше или равна 4, ему надо сперва пройти проверку Человечности.

Длительность

Сколько времени будет действовать проклятие, зависит от полученного при проверке манипуляции + запугивания количества успехов.

1 успех	Следующее действие жертвы
2 успеха	До конца сцены
3 успеха	Один день
4 успеха	Одна неделя
5 успехов	Один месяц
6 или больше успехов	Вплоть до одного года (длительность устанавливается в момент произнесения проклятия)

Прорицание

Во многих культурах встречаются упоминания о людях, которые общались с богами и передавали людям их наставления, предупреждая о грядущих испытаниях. Само слово «дивинация», как иногда называют прорицание, произошло от латинского divinare, что означало «вдохновлённый божеством». На страницах истории можно встретить множество прорицателей: от пророков авраамовой веры до языческих ведуний и шаманов, от древних знахарей до современных гадалок.

Прорицатели — это люди, у которых есть связь с какой-либо метафизической сущностью, позволяющей им заглянуть в будущее. Прорицание может быть долгим и сложным процессом, но польза от него несомненна. При условии, конечно, что прорицатель сможет верно истолковать увиденное.

Прорицатель должен сконцентрироваться на предмете или вопросе, который его беспокоит, а затем воспользоваться неким инструментом (хрустальный шар, колода карт, внутренности животного и т. п.), который позволит ему рассмотреть переплетение нитей судьбы. Вглядевшись в них повнимательнее, он сможет понять, какие варианты будущего наиболее вероятны. Если прорицатель достиг высоких уровней мастерства, возможно, ему под силу будет выбрать самый вероятный из них. Чтобы определить, насколько детальным будет предсказание, персонаж должен пройти проверку восприятия + оккультизма (сложность 7).

Каждый полученный успех добавляет предсказанию ясности. Получив один успех, прорицатель увидит смутные очертания грядущего, путаный клубок вероятностей. Получив пять успехов, он сможет с определённой степенью точности сказать, какой путь приведёт к наилучшему результату. В случае провала предсказание окажется ложным, возможно даже губительным.

Заглядывая в будущее

Пророчество не даёт чёткого представления о том, что должно случиться. Перед прорицателем предстаёт множество вариантов будущего. В чём-то предсказание может быть очень детальным, но в то же время в нём всегда будет присутствовать некоторая неопределённость.

Рассказчику надо быть осторожным. Прорицания могут открыть персонажам слишком многое и слишком рано, сведя на нет драматический эффект. Нужно стараться формулировать их так, чтобы заинтриговать игроков, подкинуть интересные идеи и наиболее эффективные пути решения проблем.

Предложите игрокам варианты развития событий и позвольте самим определить будущее их персонажей. Выбирайте переломные моменты, когда от сделанного выбора будет действительно что-то зависеть.

Важно дать игрокам почувствовать их сопричастность, способность влиять на ход событий, даже когда обстоятельства складываются против них. Пророчество, в котором тысячи людей гибнут, погребённые под обломками во время землетрясения, может быть весьма впечатляющим, но игроки быстро утратят интерес, если поймут, что изменить что-либо не в их силах. Для сравнения, если персонажи из видения поймут, что у них есть возможность спасти пленников, которых вампир держит в своём логове, они получат дополнительный стимул сражаться.

При умелом использовании Прорицание может подчеркнуть драматические моменты в хронике, расставляя акценты и отмечая точки обострения конфликта. Несколько расплывчатых картин, сулящих тяжкие испытания в будущем, оставят игроков в предвкушении событий, подогреют интерес. Намёки, как правило, выразительнее прямого текста.

Прорицатель может делать предсказания не только для себя, но и для других, но только в их присутствии. Сложность проверок в этом случае будет на 1 выше.

Инструменты прорицателя

Прорицатели могут использовать в своей работе очень разные предметы. Все они одинаково хорошо помогают и действуют по одному и тому же принципу — открывают что-то вроде тоннеля, через который можно разглядеть саму судьбу. Ворожеи могут гадать при помощи карт, монет, резных фигурок-фетишей, чаинок на дне чашки или внутренностей убитого животного. Могут искать ответы, вглядываясь в своё отражение в зеркале, глубину хрустального шара или водную гладь. Они могут молиться святым, чтобы те наставили их на истинный путь, искать умиротворения в лесу или просто внимательно смотреть по сторонам, находя знамения среди обычных вещей. Игрок может выбрать любой способ прорицания, но должен учитывать, что способ этот во многом зависит от происхождения Дара.

Правила

Проверка: восприятие + оккультизм (сложность 7)

Модификаторы: +1 к сложности, если прорицание делается для кого-то другого

Цена: может быть разной

Длительность: одно событие

Уровни мастерства Прорицания

• Прорицатель читает знаки, предупреждающие о близкой опасности. Сложность проверок инициативы для него на 1 меньше (подробнее об инициативе и модификаторах см. В20, стр. 290–291). Каждый успех проверки Прорицания увеличивает время действия этой способности на час.

•• Прорицатель заглядывает в будущее, чтобы найти наилучшее решение простой дилеммы. Он может задать вопрос рассказчику, играющему в данном случае роль метафизической сущности-проводника, какой выбор лучше сделать в конкретной ситуации. Например: «Стоит ли мне поехать в город с этим незнакомцем?» Однозначного ответа прорицатель не получит. Вместо этого метафизическая сущность поможет ему принять решение, давая те или иные подсказки и намёки.

Формулируя ответ, рассказчик должен принять во внимание, с какой целью прорицатель задаёт свой вопрос. Чего он ищет? Безопасности? Кратчайшего пути к намеченной цели? Какой вариант при этом окажет наибольшее влияние на ход событий в игре? О том, как составить прорицание, которое сделает хронику более интересной, см. врезку «Заглядывая в будущее» слева.

Учтите, что судьба отнюдь не всегда благосклонна к прорицателям. Возможно, персонажу предначертано последовать за незнакомцем только для того, чтобы в городе на него напала банда гулей. А это, в свою очередь, может оказаться самым простым способом найти убежище вампира.

••• Прорицатель может видеть саму ткань судьбы. Он способен различить переплетение вероятностей, следующее за тем или иным событием. В случае успеха он узнаёт то же, что и на предыдущем уровне, но может заглянуть на шаг дальше. Прими он то или иное решение, какие новые проблемы возникнут, какие возможности откроются? Персонаж должен увидеть не только намёки на будущие события, но и осознать последствия тех или иных решений.

Возьмём для примера тот же вопрос, что и раньше: стоит ли ехать в город с незнакомцем? На этом уровне мастерства прорицатель узнаёт, что, последовав за незнакомцем, он подвергнет себя некой физической опасности (атака гулей, как вы помните). Если он преодолеет опасность, у него появятся новые возможности. Если он не последует за незнакомцем, та же самая опасность грозит кому-то ещё. В данном случае перед игроком открывается сразу несколько путей; что-то ему известно о каждом из них, но сведения крайне скудны. Персонажу придётся положиться на собственное чутьё, а не на строгие факты, но такова природа предсказаний.

•••• Прорицатель заглядывает в будущее и видит определённые события, которым суждено случиться. Предсказание всё ещё не несёт строгой конкретики, но оно гораздо более отчётливо, чем те туманные намёки, которые прорицатель получал на предыдущих уровнях мастерства.

Если кто-то из участников события изменит линию поведения, вероятность того, что оно произойдёт, уменьшится.

Детали всё ещё отсутствуют: не «ты встретишь сильного мужчину в зелёной куртке, и он станет твоим любовником», а «тебе суждено встретить мужчину твоего сердца».

••••• Прорицатель ясно видит будущее. Он способен уловить конкретные детали и предсказывать события с большой точностью. Теперь для него не составит труда подробно описать «мужчину в зелёном» из предыдущего примера. Более того, он может даже знать его имя, сокровенные подробности его жизни и предначертанную ему судьбу.

На этом уровне мастерства прорицателю необходимо сперва потратить пункт воли, а затем успешно пройти проверку восприятия + оккультизма (сложность 8). Рассказчик может уменьшить сложность вплоть до 5, если персонаж хорошо знаком с предметом прорицания (будь то человек, место или событие) или обладает вещью, принадлежащей цели прорицания (любимые часы, локон, капля крови и т. п.).

Потратив дополнительный пункт воли, прорицатель может послать тому человеку, чьё будущее он предсказывает, смутное ощущение, касающееся его дальнейшей судьбы. Этот человек не будет понимать, что ему что-то внушили или передали телепатически. Для него это будет не более чем предчувствие («нутром чую»), дурное или хорошее, в зависимости от предначертанного. Если в его жизни все пойдёт по плану, он может ощутить спокойствие и уверенность в себе.

Исцеление

Лечение болезней не всегда было делом образованных врачей, вооружённых хирургическими инструментами и медицинскими справочниками. Древние люди отправляли своих больных соплеменников к медиуму, который общался с богами и духами и от них получал знания, необходимые, чтобы облегчить боль или исцелить недуг. Целитель может представать в разных обличиях. Жрец, знахарка или ведьма — всех их объединяет общее призвание. Чтобы лечить больных и в целом заботиться о здоровье общины, целители древности использовали как снадобья собственного приготовления, так и спиритические практики.

Современные целители сочетают магию с древними лечебными техниками. Ворожеи, овладевшие даром Исцеления, могут снять жар за секунду или вылечить рану возложением рук. Знание медицины потребуется целителю, если он хочет приносить больше пользы, но помимо традиционной медицины необходим также некий народный элемент: медитация, пение, массаж, молитва или что-то другое (в зависимости от того, к какой культуре принадлежит целитель).

Не так-то просто дарить людям избавление от недугов; процесс может быть весьма изнурительным. Целители часто расплачиваются за свою доброту собственными силами и здоровьем. В случае провала персонаж может сам подхватить болезнь или получить ранения, аналогичные тем, которые пытался исцелить.

С разрешения рассказчика игроки могут взять Исцеление как направление Парапсихического дара.

Подробнее о лечении и уровнях здоровья см. В20, стр. 302–307.

Правила

Проверка: манипуляция + медицина (сложность 7)

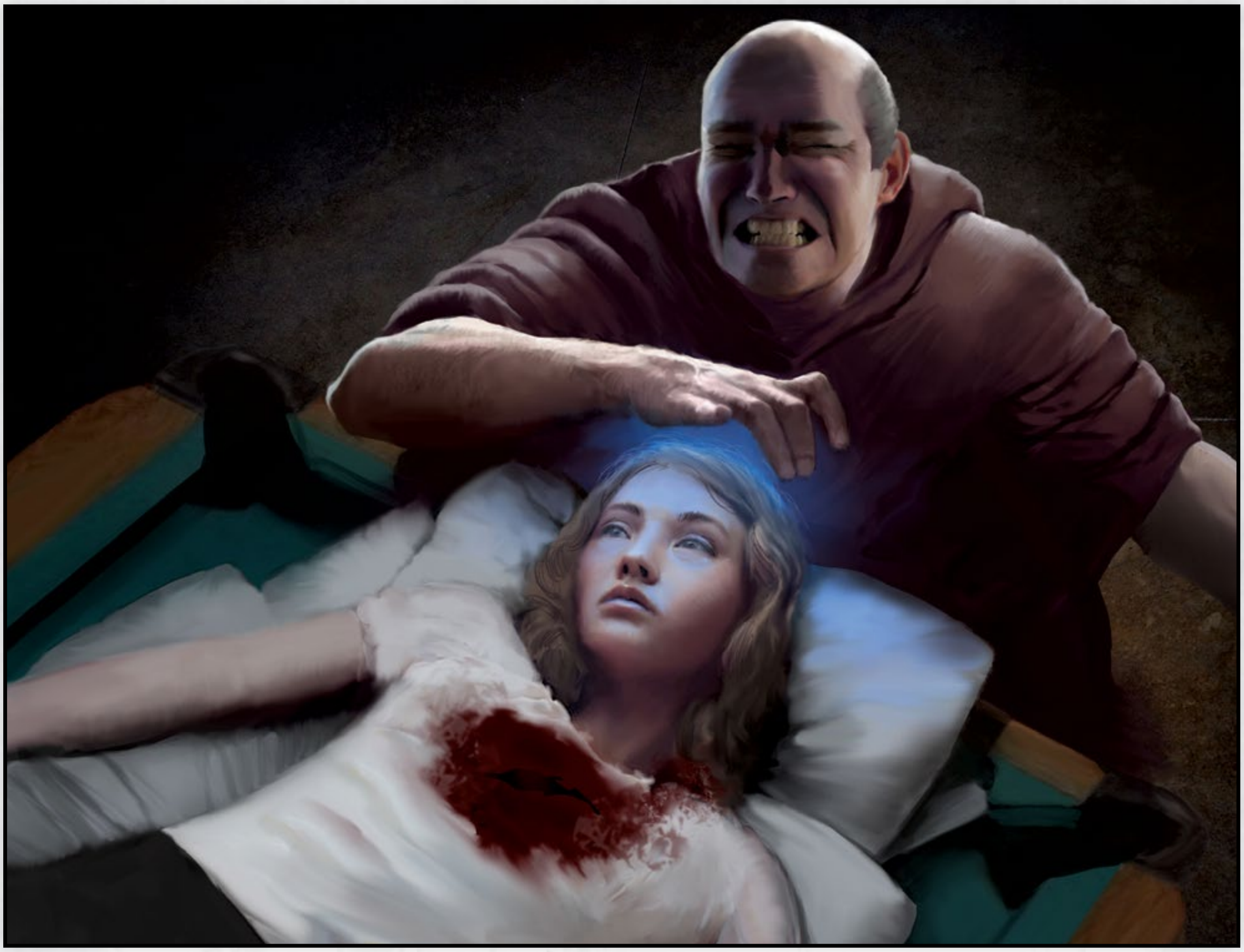
Модификаторы: +1 к сложности при попытках лечить себя; +1 к сложности, если пациент не хочет, чтобы его лечили; +2 к сложности в стрессовой ситуации (в бою, во время допроса или в случае, когда герой пытается выбраться из горящего здания и т. п.)

Цена: может быть разной

Длительность: может быть разной (см. ниже)

Уровни мастерства Исцеления

• Целителю достаточно одного прикосновения к больному или раненому, чтобы поставить диагноз, понять природу той или иной травмы или обнару-



жить генетический дефект. Каждый успех при проверке Исцеления добавит полезной информации о состоянии пациента.

•• Целитель начинает разбираться в том, как влиять на состояние пациента. Он может стимулировать иммунитет и подстёгивать процесс регенерации. Растяжения, головные боли и незначительные инфекции не представляют для него никакой сложности и отступают мгновенно.

Потратив пункт воли и успешно пройдя проверку Исцеления, персонаж может прикосновением снять боль от ран или вылечить заразную болезнь (простуду, грипп или даже венерические заболевания). К сожалению, серьёзные недуги вроде рака или болезней сердца исцелить таким образом не получится.

Каждый успех на 10 минут снимает любые штрафы, которые пациент получил из-за своих ран (время суммируется). Более подробно об уровнях здоровья и штрафах см. V20, стр. 302–307.

••• Целитель может одним прикосновением срастить кости или снять приступ хронической болезни (не смертельной, такой как артрит, камни в почках или астма). Под его присмотром лечение лёгких и тяжёлых повреждений проходит в два раза быстрее и без риска заражения. Кроме того, он может ввести пациента в целительный транс, чтобы тот не умер от кровотечения или иных осложнений в ожидании квалифицированной медицинской помощи.

На этом уровне целителю также необходимо потратить пункт воли и пройти проверку Исцеления.

•••• Целитель может одним прикосновением вылечить любую травму. Он должен потратить пункт воли и пройти проверку Исцеления. Каждый успех позволяет мгновенно снять один уровень лёгких или тяжёлых повреждений. Однако в случае с тяжёлыми повреждениями целителю придётся расплачиваться собственным здоровьем. За каждый снятый уровень он будет испытывать головокружение и мигрень на протяжении одного часа (время суммируется). Сложность всех проверок в течение этого времени увеличивается на 1. Игрок может потратить ещё один пункт воли, чтобы игнорировать этот эффект на протяжении сцены.

••••• Человеческое тело для целителя — словно давно прочитанная книга. Он знает все его секреты. Он может вылечить даже самые тяжёлые хронические заболевания (рак, СПИД, паралич и т. д.), исправить генетические дефекты или избавить от физической зависимости.

Пациент должен какое-то время находиться под опекой целителя. Продолжительность лечения и другие необходимые условия определяет рассказчик. В целом он может ориентироваться на сроки, обозначенные на стр. 306–307 книги B20. Время, необходимое целителю, как правило, составляет одну четвёртую от обычного времени.

Подобные чудеса сострадания имеют свою цену. Если рассказчик посчитает нужным, пока целитель ухаживает за пациентом, сложность всех его действий, не связанных с лечением, будет на 1–2 единицы выше. Это правило необязательно. Его следует применять только в случае неизлечимых болезней или самых запущенных зависимостей.

На этом уровне мастерства целитель может справиться даже с травмами сверхъестественного происхождения. Потратив один пункт воли и успешно пройдя проверку манипуляции + медицины (сложность 8), он может мгновенно исцелить по 1 уровню губительных повреждений за каждый успех. Для целителя подобное усилие не проходит бесследно: он разделяет боль своего пациента и получает по 1 уровню лёгких симпатических повреждений за каждый уровень губительных, который исцелит. Симпатические повреждения нельзя вылечить при помощи дара Исцеления (независимо от того, кто будет его применять).

Парапсихический дар

Обладатели Парапсихического дара, или экстрасенсы, — это люди с чрезвычайно обострённым восприятием. Они видят, слышат или чувствуют то, что скрыто от других. Более того, они силой мысли могут управлять этими невидимыми субстанциями. Некоторые люди просто рождаются с необычными способностями, такими как Телепатия, Телекинез или Ясновидение. В зависимости от направления своего Дара экстрасенсы могут как читать мысли, так и манипулировать объектами материального мира.

Были времена, когда настоящие экстрасенсы встречались крайне редко, но в последние годы случился всплеск парапсихической активности. Причём многие из одарённых людей даже не подозревают о своих необычных способностях.

Телевизионные каналы один за другим крутят реалити-шоу о привидениях, а интернет пестрит блогами, посвящёнными городским легендам. То и дело можно увидеть очередную охоту на полтергейстов. Довольно часто это просто чья-то фантазия или подстроенная шарлатанами постановка, иногда настоящие привидения, но в большинстве случаев за полтергейст принимают проявления чьих-то скрытых экстрасенсорных способностей.

Учёные до сих пор точно не знают, какова истинная природа Парапсихического дара. Достоверных сведений о том, как и почему у людей развиваются необычные способности, крайне мало. Одна группа исследователей сформулировала так называемую Теорему Даров. Они считают, что экстрасенсорные способности — это естественная защита, которая постепенно развилась у людей из-за необходимости защищаться от сверхъестественных хищников. Таким образом, экстрасенсы — новая ступень эволюции человека.

Как обрести и развить Парапсихический дар

Экстрасенсы либо рождаются с особым даром, позволяющим им задействовать определённые участки мозга, отвечающие за парапсихические способности, либо развивают в себе это умение путём тренировок. Многие охотники обладают латентными экстрасенсорными способностями. Именно это когда-то помогло им осознать, что в мире существуют чудовища. Учёные-парапсихологи, поддерживающие Теорему Даров, считают, что каждый человек может развить в себе Парапсихический дар, нужна только тренировка. Они утверждают, что человечество стоит на грани генетической революции: охотники — лишь предвестники грядущих перемен. Вскоре человечество сможет перестать прятаться и сумеет дать отпор существам, преследующим их в ночных кошмарах.

Сила воли и концентрация очень важны для экстрасенса. Его ждут изнурительные тренировки сознания и особый режим, необходимый для поддержания психического здоровья. Из всех способностей самая важная для обладателя Парапсихического дара — шестое чувство.

Те экстрасенсы, у которых не получается достичь гармонии с миром, могут очень быстро истощить свои силы и рискуют обзавестись каким-нибудь психическим расстройством. Если персонаж всё время находится в напряжении и действует на пределе собственных возможностей, рассказчику стоит задуматься над тем, не дать ли ему новый недостаток, подходящий к случаю.

Охотник, который решил развить в себе парапсихические способности, должен либо найти наставника, обладающего соответствующими знаниями, либо долгое время провести в сосредоточенности и попытках развить эти способности самостоятельно в контролируемых условиях. Некоторые парапсихологи берут на обучение начинающих экстрасенсов в надежде узнать что-то новое об их феномене. В тёмных закоулках Мира Тьмы время от времени появляются обладатели «дикого», нетренированного Дара, не способные контролировать себя. Их самих, как правило, принимают за чудовищ.

Парапсихический дар с точки зрения охотников

Охотники гораздо более подозрительны, чем обычные люди, а общение с кем-то, кто может читать твои мысли, комфортным не назовёшь. Как уберечь свои секреты от этих уродов, если они могут узнать о тебе всё, только прикоснувшись? Что будет, если этот пиромант потеряет контроль? Если вампиры и телепаты существуют, кто может поручиться, что всё не закончится как в фильме «Сканеры»?

Подобные опасения заставляют охотников предпринимать меры для самозащиты. Некоторые пытаются развить в себе Парапсихический дар, чтобы понять, что это такое, но таких меньшинство. По большей части охотники относятся к экстрасенсам с недоверием и предпочитают не связываться с тем, чего не понимают.

Астральная проекция

Многие люди, находившиеся при смерти, утверждают, что на какое-то время покидали своё тело. Практики астральных путешествий со всего мира свидетельствуют о восхождениях на высшие планы бытия, во время которых они могли видеть себя как бы со стороны. Парапсихологи полагают, что всё это проявления латентной способности к Астральной проекции.

Астральная проекция — это Дар, позволяющий его обладателю отделить своё сознание от физического тела и отправить его путешествовать в мир чистой мысли — астрал. Этот мир существует параллельно с материальной действительностью, как бы наложен на неё, и населён, по мнению некоторых экстрасенсов, ангелами, призраками, ожившими воспоминаниями и другими нематериальными сущностями. Природа этих сущностей до конца неизвестна. Ясно одно: некоторые из них настроены враждебно.

Чтобы отправиться в астральное путешествие, экстрасенс должен медитировать в течение 1 хода. После этого его физическое тело погрузится в сон, а дух перейдёт на астральный план. Астральный двойник может перемещаться со скоростью мысли. Он связан с физическим телом туманной серебряной нитью. Для других астральных сущностей эта нить вполне материальна — они могут прикоснуться к ней или даже разорвать. Если это случится, сознание экстрасенса не сможет вернуться в тело.

Подробнее об астрале см. В20, стр. 255–256. Дар Астральной проекции немного отличается от Психической проекции в Дисциплине Ясновидения, но суть в принципе та же.

Взаимодействие с астралом

Сущности, путешествующие по астралу, могут разговаривать, прикасаться друг к другу и даже вступать в схватку. Поскольку экстрасенс оставляет своё тело позади, вместо физических параметров он при этом должен использовать социальные или ментальные (смекалка вместо ловкости, манипуляция вместо силы, интеллект вместо выносливости). Единственный способ причинить вред кому-то в астрале — это разорвать серебряную нить, соединяющую сознание и тело. Прочность этой нити зависит от воли экстрасенса (т. е. количество уровней здоровья астральной проекции персонажа равно значению его воли).

Подробнее о сражениях в астрале см. В20, стр. 255–256.

Правила

Проверка: зависит от ситуации
Модификаторы: отсутствуют
Цена: может быть разной
Длительность: зависит от количества успехов

Уровни мастерства Астральной проекции

• Экстрасенс чувствует происходящее в астрале, хотя сам ещё не может полностью переместить туда своё сознание. Переключив восприятие, он способен видеть и слышать тех, кто там находится, а также разговаривать с ними. Сперва экстрасенсу нужно сконцентрироваться — это занимает 1 ход. После того как сознание привыкнет к необычным ощущениям, он сможет воспринимать астрал как наложенное на реальность изображение.

•• Потратив пункт воли и успешно пройдя проверку восприятия + шестого чувства (сложность 8), экстрасенс может на короткий промежуток времени покинуть своё тело и переместиться в астрал. Каждый успех позволяет находиться там в течение минуты. Путешествие можно продлить ещё на одну минуту, но для этого экстрасенсу потребуется напрячь все свои силы. В этом случае игрок должен потратить пункт воли. Как только время закончится, сознание экстрасенса мгновенно вернётся в тело, если только не случилось чего-то из ряда вон выходящего.

••• Потратив пункт воли, экстрасенс может заставить своё астральное тело проявиться в материальном мире. Оно появится в виде размытого и полупрозрачного силуэта, который не способен взаимодействовать с окружающим миром физически, но может говорить тихим шёпотом. Этот «призрак» виден всем — и экстрасенсам, и обычным людям.

Подобным образом персонаж может отправиться в любую точку земного шара, поскольку для астральной проекции расстояние не имеет значения.

•••• На этом уровне мастерства экстрасенс может погружаться глубоко в астрал на долгие промежутки времени. Для этого нужно потратить пункт воли и успешно пройти проверку восприятия + шестого чувства (сложность 8). Каждый успех позволяет путешествовать по астралу в течение часа. Пребывание вне тела можно продлить ещё на час, но для этого экстрасенсу потребуется напрячь все свои силы, а игроку — потратить ещё один пункт воли.

••••• Потратив пункт воли и успешно пройдя проверку манипуляции + шестого чувства (сложность 8), персонаж может скрыть своё присутствие в астрале (в том числе спрятать серебряную нить). Другие экстрасенсы и исконные обитатели астрала смогут его обнаружить, только если получат больше успехов при проверке восприятия + шестого чувства. По усмотрению рассказчика они могут ощутить чьё-то незримое присутствие, даже если не прошли проверку.

Киберкинез

Когда-то компьютеры были достоянием влиятельных корпораций и академической элиты. Сегодня благодаря технологическому прогрессу они стали доступны многим. Чуть ли не у каждого обитателя Мира Тьмы в кармане лежит мобильное устройство, по вычислительной мощности превосходящее компьютеры, некогда позволившие человеку высадиться на Луне. В мире больше лэптопов, смартфонов и других электронных устройств, чем людей. Эфир переполнен их невидимыми сигналами, непостижимым и таинственным способом насыщающими ночь информацией.

Киберкинез — это способность управлять электронными устройствами силой мысли, считывать с них информацию и постигать принципы их работы без прямого контакта. Отдельные свидетельства о появлении такого рода способностей были зарегистрированы ещё в 80-е. С развитием компьютерной техники начало появляться всё больше и больше людей с талантом к Киберкинезу. Вампиры боятся их. Власть над техникой, которой они обладают, позволяет им читать электронную переписку, не притрагиваясь к компьютеру, или выслеживать вампиров через систему GPS на их мобильных телефонах.

Подробнее о компьютерах см. В20, стр. 281–282.

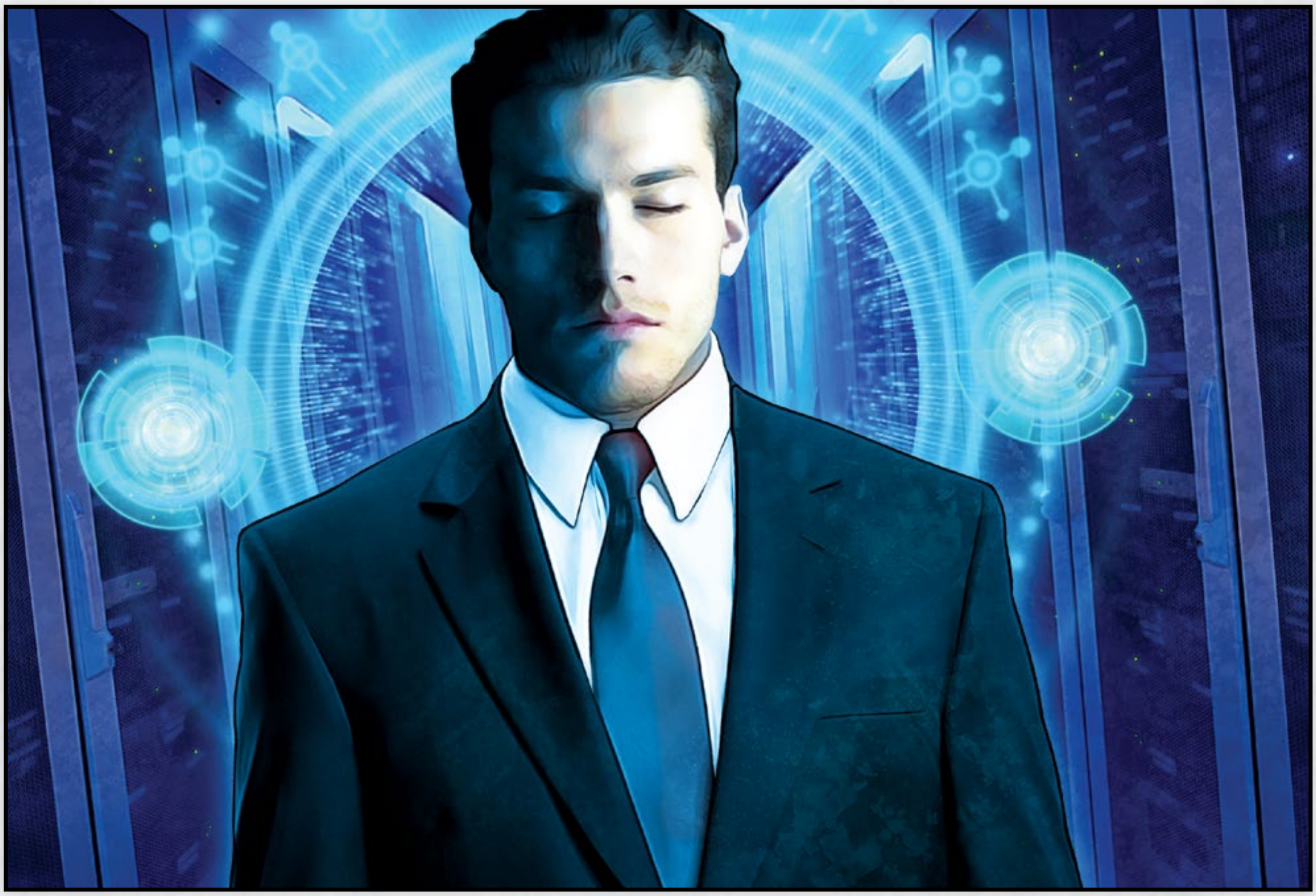
Правила

Проверка: манипуляция + электроника (сложность 7)

Модификаторы: отсутствуют

Цена: может быть разной

Длительность: как правило, эффект мгновенный



Уровни мастерства Киберкинеза

• На этом уровне мастерства экстрасенс может «просканировать» электронный прибор, чтобы понять его назначение, внутреннее устройство и принцип работы. Для этого он должен прикоснуться к прибору и успешно пройти проверку манипуляции + электроники (сложность 7). Глубина понимания зависит от количества успехов. Получив 1 успех, он в целом определит, что перед ним такое; получив 5 успехов, сможет подробно описать архитектуру процессора, принципы подачи питания, структуру данных и т. п.

•• На этом уровне экстрасенс чувствует слабые места электронных приборов. Прикоснувшись к одному из них, он может вызвать перебои питания. Таким образом можно нарушить работу устройства или даже сломать его. Для этого персонаж должен потратить пункт воли и пройти проверку манипуляции + электроники (сложность 7). Последствия прикосновения экстрасенса к устройству зависят от количества полученных успехов. Одного будет достаточно, чтобы вызвать помехи, при этом устройство продолжит работу. Получив три успеха, экстрасенс отключит устройство, но его можно будет снова включить. Получив пять успехов, экстрасенс сожжёт элемент питания устройства. Его надо будет заменить.

Этой способностью нельзя причинить вред человеку — напрямую, во всяком случае (если повредить в машине, скажем, чип управления впрыском топлива, это может привести к аварии).

Учтите, что многие сложные компьютерные системы (крупные компьютерные сети, облачные сервера и т. п.) нельзя полностью вывести из строя, отключив одно конкретное устройство.

••• Экстрасенс может телепатически читать, зашифровывать и расшифровывать электронные сообщения. Он делает это очень быстро и без ошибок. Для этого ему необходимо прикоснуться к устройству, содержащему информацию, и пройти проверку манипуляции + электроники (сложность 7). В случае успеха он может прочитать информацию, зашифровать или расшифровать её (при этом он не может изменять исходные данные). Если экстрасенс зашифровал информацию, полученные им успехи прибавляются к сложности проверки для любого, кто захочет её прочесть.

Подробнее о компьютерах и носителях информации см. В20, стр. 282.

•••• Экстрасенс может мысленно подключиться к любому устройству, которое находится в поле его зрения. Это не Телекинез, при помощи которого можно просто нажимать на кнопки. Скорее, это что-то вроде телепатического поля Wi-Fi, при помощи которого экстрасенс контролирует устройство изнутри. Подключившись таким образом, он может производить любые другие киберкинетические манипуляции без физического контакта.

••••• Потратив пункт воли и успешно пройдя проверку манипуляции + электроники (сложность 7), экстрасенс может пользоваться всеми функциями любого компьютера или иного устройства с программным управлением. Он может работать с приложениями, просматривать файлы, пересылать данные по сети, отпирать электронные замки и т. д. Для этого он должен либо прикоснуться к устройству, либо держать его в поле зрения. Имейте в виду: если какая-то функция слишком сложная и требует дополнительных знаний или имеет защиту, например в виде пароля, сперва придётся разрешить эту проблему другими методами (ещё раз воспользоваться Киберкинезом, чтобы лучше разобраться в устройстве в первом случае, или просто узнать пароль во втором).

Каждый успех позволяет работать с устройством в течение 10 минут (время суммируется). Если экстрасенс потерял физический или зрительный контакт с устройством, он просто отключится от него. Если устройство было уничтожено, пока экстрасенс с ним работал, он получает 5 уровней лёгких повреждений из-за синаптического шока.

Психометрия

Некоторые парапсихологи полагают, что эмоции — это форма энергии, которую выделяет человеческий мозг. Окружающие предметы способны поглощать и накапливать её. Это явление называют психическим резонансом. Психометрия позволяет считывать этот эмоциональный оттиск. Интерпретируя его, можно получить информацию о людях и событиях, связанных с тем или иным объектом. Сильные эмоции оставляют отпечаток надолго. Люди, обладающие особым восприятием, могут увидеть этот отпечаток, посетив место события или прикоснувшись к предмету. Видения приходят к ним мгновенными вспышками.

Чтобы считать информацию с предмета, экстрасенс должен прикоснуться к нему и успешно пройти проверку восприятия + эмпатии (сложность 7). Насколько детальным будет видение, зависит от количества полученных успехов (см. таблицу ниже). В случае провала экстрасенс либо погрузится в забытьё, утратив чувство реальности, либо его захлестнёт бурный поток отрицательных эмоций.

Эмоциональный отпечаток на некоторых предметах может быть более ярким, чем на других. Если владелец испытывает сильные чувства по отношению к предмету, рассказчик может снизить сложность проверки, необходимой, чтобы получить о нём какую-то информацию. Зубная щётка может содержать образец ДНК владельца, но вряд ли на ней будет сильный эмоциональный отпечаток, ведь её меняют каждые три месяца. Другое дело — медальон с семейной фотографией. Какого рода информацию получит экстрасенс, зависит от того, что конкретный предмет значит для своего хозяина, какие чувства в нём вызывает. Свадебное кольцо может дать подсказку, где искать владельца, но, с другой стороны, оно может быть пропитано его чувством вины, и экстрасенс получит видения о супружеских изменах.

Правила

Проверка: восприятие + эмпатия (сложность 7)

Модификаторы: зависят от важности предмета или события, оставившего эмоциональный отпечаток (см. выше)

Цена: 1 пункт воли

Длительность: как правило, эффект мгновенный, но на более высоких уровнях продолжительность связи равна 10 минутам или 1 часу за каждый успех

Уровни мастерства Психометрии

• Считав эмоциональный отпечаток с предмета, экстрасенс может установить личность владельца. Аналогично, считав эмоциональный отпечаток с места, он может установить личность самого значимого из посетителей.

•• Экстрасенс может узнать, что происходило рядом с предметом или в определённом месте за последние 24 часа.

••• Экстрасенс может осознать всю историю предмета или места, а также собственными глазами увидеть ключевые события, происходившие поблизости.

•••• Экстрасенс настраивается на предмет и может некоторое время видеть его владельца независимо от расстояния, на котором тот находится. Эффект длится 10 минут за каждый полученный успех (время суммируется). Детализация также зависит от количества успехов, см. таблицу ниже.

••••• Экстрасенс настраивается на предмет и может пройти по эмпатическому следу к его владельцу. Он знает направление и расстояние до цели. Цель может находиться как в физическом мире, так и в астрале. Эффект длится 1 час за каждый полученный успех (время суммируется). Точность информации зависит от количества успехов, см. таблицу ниже.

Детализация

Насколько детальной будет информация, полученная экстрасенсом, зависит от количества успехов.

1 успех	Размытые образы и смутные впечатления без конкретных деталей
2 успеха	Детали смазаны, как будто смотришь через матовое стекло. Экстрасенс может различить цвет волос, но не цвет глаз
3 успеха	Большую часть деталей сложно различить, но некоторые видны достаточно ясно, как будто обзор хороший, но расстояние слишком большое
4 успеха	Экстрасенс может различить все детали. Более того, он может ускорить или замедлить разворачивающееся перед его внутренним взором действие, а также попытаться остановить видение, словно нажав на паузу
5 успехов	Экстрасенс полностью контролирует видение. Он может останавливать его, снова запускать, пересматривать заинтересовавшие моменты и смотреть с разных углов

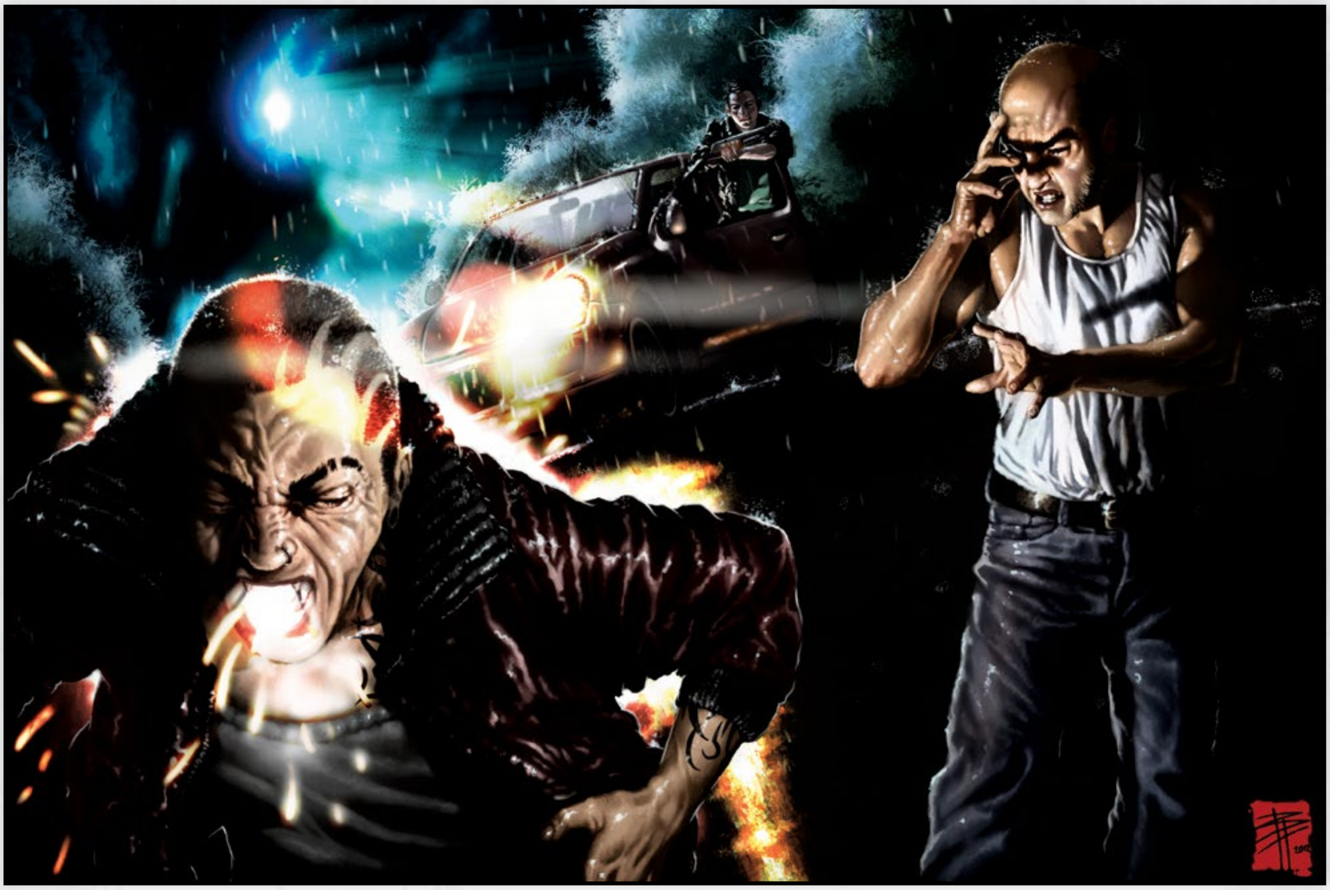
Пирокинез

Пирокинез — это способность поджигать одним взглядом. Пиромант должен увидеть цель, а затем сконцентрироваться, чтобы призвать огонь рядом с ней. От количества полученных успехов зависит, насколько близко к цели вспыхнет пламя. Если целью было разумное существо, оно может увернуться, пройдя проверку ловкости + атлетики и получив в результате больше успехов, чем пиромант.

Огонь, призванный пиромантом, не сразу становится настоящим. Пиромант может призвать пламя на собственную ладонь, и оно не будет жечь до тех пор, пока пиромант его не выпустит. Кроме того, такой огонь не освещает пространство вокруг себя, хотя сам по себе остаётся видимым. После того как пиромант выпустил огонь, он теряет над ним всякий контроль и может сгореть вместе с остальными. Провалы при попытках применить Пирокинез могут оказаться весьма впечатляющим зрелищем: пиромант может поджечь себя или устроить целый фейерверк.

Рассказчик может увеличить сложность проверки Пирокинеза, если того требуют обстоятельства. Поджечь мокрое бревно сложнее, чем сухое, но не слишком (+1 к сложности), поджечь асбест или воду практически невозможно (+3 к сложности).

Пироманты живут в постоянном страхе, что однажды могут утратить контроль над собой и сжечь всё вокруг. И действительно, некоторые из них, проснувшись после особенно жуткого ночного кошмара, обнаруживали пожар в собственном доме.



Правила

Проверка: манипуляция + шестое чувство

Модификаторы: зависят от материала

Цена: 1 пункт воли

Длительность: огонь, вызванный пиромантом, горит столько же, сколько обычный (см. В20, стр. 313)

Уровни мастерства Пирокинеза

• Огонёк (сложность 3 при проверке на прочность, один уровень губительного урона за ход).

•• Сгусток пламени (сложность 4 при проверке на прочность, один уровень губительного урона за ход).

••• Костёр (сложность 5 при проверке на прочность, два уровня губительного урона за ход).

•••• Пожар (сложность 7 при проверке на прочность, два уровня губительного урона за ход).

••••• Адское пламя (сложность 9 при проверке на прочность, три уровня губительного урона за ход).

Телекинез

Телекинез — это способность манипулировать объектами силой мысли. Экстрасенс может производить с предметами те же действия, что и руками, при этом не прикасаясь к ним: поднимать, поворачивать, жонглировать и даже кидать. Люди, не подозревающие о своём таланте, могут бессознательно применять Телекинез. Нередко проявление этих способностей принимают за полтергейст.

Экстрасенс должен установить с предметом визуальный контакт, а затем сконцентрироваться. Каждый успех, полученный при проверке Телекинеза, позволяет манипулировать предметом в течение 1 хода. Получив 5 успехов или больше, экстрасенс может контролировать предмет до конца сцены.

Экстрасенс может попытаться продлить контроль. Для этого нужно пройти повторную проверку Телекинеза. Дополнительный пункт воли при этом тратить не нужно. В случае неудачи экстрасенс может на следующий ход снова попытаться установить контакт с предметом (на этот раз придётся потратить пункт воли). В случае провала экстрасенс не просто теряет контакт, но и расходует все свои силы: до конца сцены он не может больше тратить пункты воли.

Если целью Телекинеза является разумное существо, оно может каждый ход проходить встречную проверку воли, чтобы противостоять контролю. Если экстрасенс достиг четвёртого уровня в мастерстве Телекинеза и проверка воли оказалась для него успешной, он может полностью обездвижить цель.

Если экстрасенс пытается вырвать предмет из чьих-то рук, он должен пройти встречную проверку Телекинеза против силы оппонента.

От брошенного при помощи Телекинеза предмета можно увернуться, пройдя проверку ловкости + атлетики и получив в результате больше успехов, чем было у экстрасенса. Повреждения могут быть как лёгкими, так и тяжёлыми; тип урона зависит от предмета и решения ведущего. Количество повреждений зависит от уровня мастерства Телекинеза. Если, к примеру, экстрасенс с 3 пунктами Телекинеза хочет швырнуть в противника камень, он может нанести ему до 3 уровней повреждений, если, конечно, тот не увернётся.

Правила

Проверка: смекалка + шестое чувство

Модификаторы: отсутствуют

Цена: 1 пункт воли

Длительность: по 1 ходу за успех, если цель не сопротивляется

Уровни мастерства Телекинеза

•	Один фунт/0,5 кг
••	20 фунтов/10 кг
•••	200 фунтов/100 кг
••••	500 фунтов/250 кг
•••••	1000 фунтов/500 кг

Длительность

1 успех	1 ход
2 успеха	2 хода
3 успеха	3 хода
4 успеха	4 хода
5 успехов	5 ходов или до конца сцены

Дар Истинной Веры

Вера — это священное чувство убеждённости в существовании высших сил, чаще всего принимающее форму религии. Миллионы людей по всему миру верят, что боги защищают их, но лишь немногих и вправду коснулась божественная благодать. Истинная Вера — это сочетание внутренней религиозности и прикосновения божества. Это твёрдая, непоколебимая уверенность, защищающая человека от разрушительного воздействия сил зла, в том числе от таких нечестивых и развращённых созданий, как вампиры.

Истинная Вера встречается чрезвычайно редко. У каждой религии есть преданные приверженцы, но даже среди них лишь единицы становятся Служителями. Для этого не обязательно иметь какой-либо сан. Персонаж может и не быть священником, раввином или иным духовным лицом. На самом деле многие жрецы слишком далеки от своих богов, чтобы заслужить их благословение.

Персонажи, обладающие Даром Истинной Веры, могут творить чудеса. Некоторые считают, что само существование этих святых людей доказывает, что высшие силы, какими бы именами их ни называли, заботятся о людях и не покинули наш мир на произвол судьбы.

Теория Света Божьего утверждает, что чудеса Истинной Веры — дело рук божества, а человек — лишь проводник его воли, избранный, посланный защищать этот мир. Согласно другой теории, люди, способные творить чудеса, — это нефилимы, потомки ангелов или иных высших существ.

Как получить Дар Истинной Веры

Этим Даром наделяет человека божество. Персонаж, обладающий им, был избран. У него есть предназначение. Игроку, который выбрал Дар Истинной Веры для своего персонажа, мы бы рекомендовали сперва обсудить с рассказчиком его происхождение и предысторию, а затем выбрать подходящую религию или иную систему верований.

Дар Истинной Веры нередко проявляется в людях в период тяжёлых жизненных испытаний. Вселенная как будто проверяет их на прочность. Многие Служители провели немало лет в размышлениях о догматах собственной веры, о том, что она несёт миру и какая форма служения лучше. Если кто-то из них совершает поступок, недопустимый для приверженцев его религии (на усмотрение рассказчика), персонаж должен пройти проверку Совести со сложностью 9, иначе его вера пошатнётся, и он лишится 1 уровня мастерства. Если персонаж грешит слишком часто, он начнёт замечать, как божество отдаляется от него.

Если персонаж утратит благосклонность божества, вернуть её будет непросто. Для игрока это может оказаться сложной, но захватывающей задачей — провести своего героя через кризис веры, через испытание его настойчивости и набожности, чтобы вновь вернуть его к богу. Независимо от того, обрёл персонаж Истинную Веру или потерял её, это станет переломным моментом в его жизни.

Рассказчику нужно быть очень внимательным, если у кого-то из персонажей есть Истинная Вера. С одной стороны, в игре будут затронуты вопросы религии, возможно, достаточно острые. Нужно с уважением отнестись к чужим воззрениям. С другой стороны, когда работу высших сил низводят до нескольких эффектов и броска игральных костей, теряется сакральный смысл.

В начале игры персонажи могут владеть только первым уровнем мастерства Истинной Веры.

Как повысить уровень мастерства

Увеличить уровень мастерства Истинной Веры можно только тогда, когда персонаж будет к этому готов. Для этого ему надо совершать богоугодные поступки и вести благочестивый образ жизни. Рассказчик должен следить за поведением героя и сообщить игроку, когда, по его мнению, можно будет повысить уровень мастерства.

Правила Истинной Веры

В отличие от других Даров Истинная Вера не имеет отдельных направлений.

Истинная Вера даёт игроку следующие преимущества:

- на каждом уровне мастерства персонаж получает дополнительный пункт воли;
- каждый пункт Истинной Веры — это d10, которую можно использовать для защиты от других Даров, Дисциплин вампиров или иных сверхъестественных способностей.

Когда на персонажа воздействует сверхъестественная сила, он может потратить пункт воли и пройти проверку Истинной Веры со сложностью 7. Каждый успех отнимает один успех у того, кто применял силу. Это действует только в том случае, если для её применения вообще требуется бросок игральных костей, и только тогда, когда эффект направлен непосредственно на персонажа. Защита Истинной Веры не сработает против пассивных способностей, таких как Чтение ауры или Стойкость.

У Истинной Веры есть пять уровней мастерства, как и у любого другого Дара. От уровня зависит степень защиты, предоставляемой божеством (см. ниже). Рассказчику не обязательно строго придерживаться приведённых описаний. Если вмешательство высших сил идёт вразрез с темой хроники или разрушает настроение, он может вносить любые изменения, которые посчитает нужными.

Уровни мастерства Истинной Веры

• Любой персонаж, обладающий Истинной Верой, может попытаться прогнать вампира, привидение или иное сверхъестественное существо при помощи священного символа или молитвы. Служитель

должен потратить 1 пункт воли и пройти проверку Истинной Веры со сложностью, равной постоянному значению воли цели.

Количество полученных успехов равно количеству ходов, во время которых цель должна убегать от Служителя, если он продолжает взывать к своему богу. Если Служитель не получил ни одного успеха, сверхъестественное существо не убежит, но и напасть оно тоже не сможет. В случае провала существо может делать что пожелает. Если священный символ приложить к телу вампира, он получит по 1 уровню губительных повреждений за каждый успех.

•• Служитель может почувствовать присутствие вампира. Ему не обязательно осознанно искать нежить, но он должен находиться в спокойной обстановке, возможно размышлять в одиночестве, молиться, читать религиозный труд или медитировать. Служитель не почувствует вампира, если его отвлекают (он с кем-то спорит, чем-то озабочен, идёт по людной улице, находится на вечеринке и т. п.).

Если Служителю удалось ощутить присутствие каинита, это ещё не значит, что он моментально узнает, где он и кто он. В целом Служитель чувствует, что рядом находится что-то богопротивное, а что именно, он поймёт только тогда, когда увидит собственными глазами какие-то доказательства.

••• На Служителя не действуют такие Дисциплины, как Фантасмагория, Помешательство, Доминирование, Сокрытие, а также иные сверхъестественные силы, затуманивающие разум.

•••• Служителя нельзя превратить в гуля. На него не действует Дисциплина Величия, а также другие сверхъестественные силы, манипулирующие эмоциями.

••••• Само присутствие Служителя наполняет нежить презрением к себе, отвращением, ужасом. Оно может вызвать даже физическую боль. Другие сверхъестественные существа тоже могут быть подвержены этому воздействию. Если вампир услышит молитву или проповедь Служителя, настолько близкого к богу, он впадает в состояние Ротшрека и будет бежать от Служителя до конца сцены, если не пройдёт проверку смелости со сложностью 9. То же самое случится, если Служитель дотронется до каинита. Вампир, у которого нет возможности сбежать, будет корчиться, кричать, плакать и умолять о пощаде.

Чудеса Истинной Веры

Чудо — это прямое вмешательство бога. Служители нередко возносят к нему молитвы — это и часть обряда поклонения, и своего рода медитация. Иногда бог снисходит до своего избранника, являя чудо в ответ на его молитву. Не злоупотребляйте чудесами в хронике — они случаются чрезвычайно редко. Это всегда должно быть драматичное и запоминающееся событие.

Если персонаж просит бога о чуде, рассказчик, в первую очередь, должен разобраться в его мотивации. Редкому божеству будет дело до того, есть ли у персонажа крутая тачка, выиграет ли он в лотерее или даже выживет ли он в схватке с очередным вампиром. У каждой религии есть свои мученики, и смерть нередко оказывается частью божественного замысла. Если Служитель бескорыстен, если он хочет лишь помочь другим или вдохновить их, тогда, возможно (всего лишь возможно), его молитва будет услышана. Нет никаких чётких правил, как должны работать чудеса в игре. Это редкое, из ряда вон выходящее событие, которое должно напомнить Служителю, что он лишь инструмент в руках Провидения.

Чудеса должны органично вписываться в повествование. Что именно случится, надлежит решить рассказчику, исходя из ситуации. Приведём несколько примеров:

- исцелить бесплодие;
- вылечить смертельную болезнь, например рак;
- вытащить кого-то из-под обрушившегося здания;
- оказаться рядом с другом, когда он отчаянно нуждается в помощи.

Глава пятая
Повествование

Но перед этим из могилы
Ты снова должен выйти в мир
И, как чудовищный вампир,
Под кровлю приходить родную —
И будешь пить ты кровь живую
Своих же собственных детей.

Джордж Гордон Байрон, «Гяур»

С незапамятных времён легенды, повествующие о вампирах, рассказывают также о тех, чью судьбу они поломали. О порабощённых, запуганных, о тех, кто был убит.… И о тех, кто нашёл в себе силы противостоять злу и вышел на защиту простых людей. Но какой бы ни была история, в конце каждой из них вампир оказывается повержен — разъярённая толпа или смелый охотник расправляются с чудовищем.

Вампиры в этих историях — типичные злодеи. Идея о том, что вампиру можно сочувствовать, появилась относительно недавно. А уж главными героями в романах, кинофильмах или ролевых играх они стали только в последние десятилетия.

Взять хотя бы «Дракулу» — роман, послуживший прообразом многих других произведений. Несмотря на название, это история Джонатана Харкера, Мины Мюррэй и небольшой компании охотников. Книга повествует о том, как они под предводительством Абрахама Ван Хельсинга расправились с невестами главного злодея, а затем выследили его самого и вогнали кол ему в сердце.

«Дракула» в нашем случае не лучший пример. Возможные темы и настроения игры про охотников разнообразней и шире. Но «Дракула» показывает, насколько глубоки корни сюжета охоты на вампиров внутри жанра. Существует немало подобных весьма популярных произведений: например, серия книг о Соломоне Кейне Роберта И. Говарда, «Салемов Удел» Стивена Кинга, «Вампиры» Джона Стикли. Если брать тему охоты на монстров в широком смысле, можно назвать такие замечательные фильмы, как «Порок» (2001) и «Псы-воины» (2002), посвящённые безнадёжному противостоянию человека и сверхъестественных сил. Да и множество других фильмов о зомби, привидениях и маньяках выводит на первый план отчаянные попытки жертвы (читай: охотника) выжить.

Настало время вам и вашим друзьям воссоздать одну из таких историй. Воплотить истинный дух романа о вампирах, вжиться в роли простых людей с отважной душой, дерзнувших поднять оружие на защиту невинных и начать борьбу против бесчинств ночных тварей, противных самой природе. Ваши персонажи могут испытывать сострадание к вампирам, жалеть их и нести им избавление — или просто напялить пару берцев, зарядить любимый дробовик и пойти вышибать мозги кровососам, отправляя их прямиком в объятия Окончательной смерти, потому что ничего больше они не заслуживают.

Что ж, давайте приступим. Откроем охоту на охотников.

С чего начать

Для начала нужно наметить в общих чертах, какую историю вы хотите рассказать. Будет ли это долгое, скрупулёзное расследование, погружающее игроков в тёмные тайны богатого семейства? Или короткая игра на выживание, которая окончится с рассветом? Собираетесь ли вы вести игроков по сюжету от точки А к точке Б или хотите забросить их в построенный вами мир, чтобы они могли исследовать его, как им заблагорассудится?

Если вы ещё не решили и просто хотите с чего-то начать, спросите игроков: возможно, у них есть какие-то предпочтения. Чего они ждут от игры, главными героями которой являются простые смертные со всеми свойственными им недостатками? Что приходит им на ум, когда они слышат словосочетание «охотник на вампиров»? Какая тема им ближе — месть, воздаяние, выживание, тайна?

Золотое правило этой игры заключается в том, что все участники должны прилагать совместные усилия. Рассказчик расставляет декорации, но вдохнуть в них жизнь могут только игроки. Пусть они примут участие в создании истории с самого начала. Если рассказчик задумал детектив с закрученным сюжетом, где каждый может быть предателем, а среди персонажей все оказались крутыми парнями с накачанными бицепсами, ничего путного не получится. Уверяем вас, прислушавшись к мнению игроков, вы не лишите себя возможности рассказать глубокую, полную тайн мистическую историю.

Тема

Лучшие истории получаются тогда, когда автор придерживается одной центральной темы. Это не обязательно, но при наличии лейтмотива даже самой незначительной сцене можно придать вес. Вам просто будет на что опереться. Если вы уже заранее знаете, какую тему хотите раскрыть во время игры, тем лучше. Просто имейте в виду, что многие авторы окончательно определяются с темой своего произведения не раньше, чем будет готов второй, а то и третий черновой вариант. В ролевой игре не бывает черновых вариантов, но по ходу действия вы можете обнаружить, что происходящие события подчиняются какой-то общей тематике, а персонажей или антагонистов (возможно, и тех, и других сразу) объединяют некие общие черты.

Следите за тенденциями, по крайней мере первое время. Допустим, в игре четыре персонажа: двое из них являются родителями (один в разводе, у другого крепкая семья), третий должен заботиться о больной матери, а четвёртый сирота. Вы могли бы поднять тему семьи, ответственности, заботы о близких и посмотреть, как это отразится на игровом процессе. То, что один из персонажей — сирота, не будет помехой; напротив, на его примере вы сможете продемонстрировать, что значит для человека не иметь семьи — чего он при этом лишён, чего ему не хватает или, наоборот, какие преимущества это ему даёт.

В игре «Охота на охотников» есть две основные темы: страх и цена победы. Ниже вы можете прочитать о них более подробно.

Страх: эта тема лежит в основе всех игр Мира Тьмы. Страх утратить что-нибудь важное и сожаления об утраченном — само по себе это уже может стать лейтмотивом вашей игры или в качестве дополнительной темы добавить разнообразия сюжету.

Если вы собираетесь придерживаться темы страха, обращайте внимание на самые обыденные моменты. Обед в семейном кругу может напомнить персонажу о том, в какой опасности находятся его близкие. Обман, на который приходится идти охотнику, чтобы уберечь родных, расширяет пропасть между ними. В один прекрасный день он обнаружит, что у его дочери новые друзья, а он не знал об этом, потому что редко бывает дома. И ведь может оказаться, что ходят они в тот самый ночной клуб, где так часто бывают вампиры. И что тогда? Или окажется, что сын решил заняться благотворительностью и по вечерам помогает в бесплатной столовой, где в последнее время начали пропадать люди. Беспокойство, которое ощутит в такой ситуации любой родитель, может очень скоро перерасти в паранойю.

Страх не обязательно должен быть связан с непосредственной опасностью для близких. Расследуя смерть ребёнка, трудно не думать о том, что у тебя самого есть дети. Столкновение с вампиром, который мстит за смерть своего отпрыска, тоже может напомнить о семье и натолкнуть на мысль, что даже монстрам не чужды человеческие эмоции. Когда персонажи примутся за планирование операции, подчеркните, насколько странным делом они заняты. Когда они будут прятаться среди отбросов в каком-нибудь тёмном переулке, дожидаясь появления упыря, сделайте акцент на том, что в то же самое время кто-то мирно смотрит дома телевизор или помогает детям с домашним заданием. После очередной кровавой схватки дайте им время поразмыслить над тем, что только что произошло и как это может повлиять на их жизнь.

Цена победы: с каждым днём и каждым принятым решением охотник оказывается ещё на один шаг дальше от нормальной жизни и всего, что ему дорого. Его победы зачастую пирровы, цена их настолько высока, что ещё одно сражение «победителю» уже не пережить. В слэшерах группа персонажей обычно тает на глазах: они гибнут по очереди, пока в конце главный герой не останется один на один с маньяком. Не обязательно так драматизировать. Цена победы должна быть высокой, но не настолько, чтобы игрокам приходилось каждый раз создавать новых персонажей (разве что вы с самого начала задумывали именно такую игру — в этом случае стоит убедиться в том, что игроки в курсе и не против).

Расплатой для охотника может стать смерть возлюбленной, близкого друга или союзника. Если игрок не хочет, чтобы его персонаж испытывал страдания и горечь утраты, вы можете ограничиться похищением, тяжёлой травмой, узами крови, зависимостью или Становлением. У вампиров есть и другие способы заставить смертного пожалеть о содеянном (для этого не обязательно отбирать у игроков что-то, над чем они долго трудились, или ломать их планы). Убийство смертных не приветствуется, поскольку может разрушить Маскарад. Вместо этого Сородичи могут оставить охотника без гроша, отобрать его дом, машину или лишить работы, манипулируя людьми у власти. Или воспользоваться связями среди бандитов, чтобы те припугнули персонажа, спалив, к примеру, его квартиру. Они могут оклеветать его, разрушить репутацию и даже добиться ареста. А самые хитрые, возможно, сумеют перевернуть всё с ног на голову: прикинуться жертвой, выставив охотника кровожадной нежитью.

Вампир как метафора

Центральный конфликт любой игры об охотниках — это, разумеется, противостояние охотника и вампира. Сама по себе эта тема довольно бедная, но стоит вывести на передний план какой-нибудь из аспектов вампиризма, и сюжет заиграет новыми красками.

Хищник: вампиры охотятся на людей в самом прямом смысле. Смертные для них — пища. Они пользуются нашим доверием, играют с чувствами, им ничего не стоит отобрать у человека имущество или поработить его волю. Воистину это волки в овечьей шкуре. Каждую ночь они рыщут по улицам городов, забредают в бары и ночные клубы в поисках свежего мяса. Как кошка играет с мышью, так и они играют с людьми.

Изобразите их самодовольными и нахальными, покажите, что они привыкли получать от жизни всё. Пусть они дразнят охотников, издеваются над ними. У вампиров этого типа лучше всего развиты физические и социальные параметры.

Паразит: вампиры пользуются всем, что создали люди, — они подтачивают общество, вытягивая деньги из благотворительных фондов и религиозных общин, органов самоуправления и финансовых институтов. Они перенаправляют полученные средства на личные нужды или на те проекты, которым покровительствуют. В результате страдают обычные жители, так как в бюджете не остаётся денег на благоустройство района, пенсии и пособия. Чтобы ввести в игру эту тему, не обязательно нужен вампир у власти. Носферату, каитифы и бруха, оказавшиеся на мели, не прочь поживиться кровью в бесплатной столовой для бомжей или местном реабилитационном центре.

У вампиров этого типа лучше всего развиты ментальные и социальные параметры.

Наркоман: для вампира кровь — не просто пища. Она нужна не только для поддержания сил. Не получив очередной порции крови, вампир рискует оказаться во власти всепоглощающего голода. Зверь, сидящий у него внутри, требует подношения. Он вырвется на волю, если не получит своё.

Вампиры этого типа, в отличие от остальных, могут вызывать сочувствие. Они были бы рады не причинять никому вреда, но не могут иначе. Не лишним будет напомнить охотникам, что они и сами могут оказаться в таком же положении, если их миссия обернётся провалом. Если среди персонажей есть алкоголики или наркоманы (завязавшие или нет, не столь важно), проведите очевидную параллель. Не забывайте, что гули — это тоже своего рода наркоманы, и, в отличие от вампиров, у них ещё есть шанс на нормальную жизнь. Потребуются воистину титанические усилия, но их тем не менее можно освободить от влияния их хозяев-каинитов. Для самого вампира путь к спасению закрыт, разве что мифы о Голконде окажутся не просто мифами.

У вампиров этого типа лучше всего развиты социальные и ментальные параметры.

Манипулятор: вампиры мастерски манипулируют своими жертвами, используя их страхи, неуверенность в себе или доброе сердце. Если вы хотите ввести эту тему в игру, подчеркните, насколько Сородичи притягательны, как сложно им отказать, как они самоуверенны и властны. Манипуляция идёт в ход не только на светских раутах — для вампира это также способ избежать возмездия. Если тебя загнали в угол, почему бы не попытаться давить на жалость? Рассказать охотникам, как тебе тяжело, убедить их в том, что ты бы и мухи не обидел, если бы не этот проклятый голод? Возможно, они размякнут, ослабят бдительность, засомневаются.

Чтобы раскрыть эту тему, игра не обязательно должна быть полностью социальной. Возможно, кто-то из старейшин манипулирует охотниками, подкидывая им цели, подталкивая на те или иные преступления.

Чудовище: любой вампир со временем утрачивает человечность. Поддался внутреннему зверю и случайно убил кого-то? Ну что поделаешь, просто вечер не задался.

У вампиров этого типа могут быть хорошо развиты и физические, и социальные, и ментальные характеристики.

Большинство вампиров могут слиться с толпой, но некоторые обладают отвратительной, чудовищной внешностью. Гангрелы с их звериными чертами, цимисхи с их тягой к странной деформации тела и, разумеется, носферату и самеди, больше похожие на разлагающиеся трупы.

Отличия

Игра, в которой главная роль отводится охотникам, будет в корне отличаться от игры, где протагонистами являются вампиры. Несмотря на то что в обоих случаях в основе лежат отчаянные попытки главного героя выжить, некоторые существенные моменты будут иначе окрашены. Взять хотя бы погоню: тяжёлое дыхание, бешено колотящееся сердце — вампирам всё это чуждо. Делайте акцент на подобных мелочах, если хотите подчеркнуть неравенство между охотником и его добычей.

Знания: первое существенное отличие — это тот багаж знаний, с которым персонажи начинают игру. Даже самый слабый из неонатов — пусть незначительный, но всё же актёр на сцене Маскарада. Охотники же — просто прохожие. Двери в этот театр для них закрыты. Они слышат обрывки музыки, видят людей в странных костюмах, но им остаётся только догадываться, что всё это значит. Им незнакомы такие понятия, как клан, фракция, поколение или Дисциплина (во всяком случае, в начале игры). Они чувствуют, что от того парня веет угрозой, понимают, что с ним что-то не так, но не могут толком сформулировать, что именно.

Пользуйтесь невежеством персонажей, чтобы сделать игру интереснее. Антагонистам не обязательно называть кланы и фракции традиционными именами: они могли бы использовать какие-то свои названия, завуалированные или совершенно новые (например, Башня Слоновой Кости, Избранный, Кровь, Храмовники или Инвиктус). Если игроки знакомы с вампирами Мира Тьмы, сыграйте на их ожиданиях — увидев крутого байкера в кожаной косухе, они, скорее всего, предположат, что это бруха, но на самом деле это может быть кто угодно. Один раз вы можете сломать стереотип, другой раз последовать ему (если в игре предполагается больше одного Сородича, разумеется), и в результате, пару раз ошибившись, игроки перестанут строить предположения, кто есть кто, и начнут больше внимания уделять действительно важным вещам — тому, как выжить, например.

Если игроки готовы забыть всё, что знают о Мире Тьмы, и отправить своих персонажей по заведомо ложному пути, потому что так было бы логично, поддержите их инициативу. Возможно, услышав слово «шабаш», охотники начнут искать информацию о языческих празднествах, решив, что речь идёт о сборищах нечисти на Лысой горе.

Дни и ночи: и охотники, и вампиры, скорее всего, большую часть игры будут действовать ночью, однако ночные похождения вампира не имеют ничего общего с тем, что предстоит охотнику. Интриги и поиски жертвы уступают место исследованиям и тщательному планированию будущей операции, попытки разобраться в политике вампирского клана — стремлению избежать конфронтации с властями и не упустить при этом добычу. Тот факт, что охотник может (и зачастую должен) активно действовать в дневное время, ведёт к существенным отличиям в настроении, темах и постановке сцен.

День и солнечный свет могут играть двоякую роль: с одной стороны, рассвет может означать спасение, с другой, досадную заминку. Вы можете выбрать любой вариант. Охотник может встречать солнце с надеждой в сердце или раздражённо щурить покрасневшие от бессонных ночей глаза. Приближающийся рассвет может означать, что у охотника заканчивается время, вампир вернётся в своё убежище и ничего уже нельзя будет сделать, или, напротив, что он не сможет далеко уйти и будет вынужден оставаться на месте.

Ночь, в свою очередь, — это время вампиров. Человек не приспособлен к ночной жизни. Он может заставить себя не спать, но усталость возьмёт своё. Подчеркните это, напомните о том, что человек ничего не видит в темноте, что после полуночи глаза начинают слипаться. Если персонажи долгое время не спали, попросите игроков пройти проверку выносливости. В случае неудачи герои получат штраф –1 на все последующие проверки. Потратив пункт воли, персонаж может на пару часов снять штраф. Также поможет кофе или таблетки, но в случае с таблетками штраф может увеличиться ещё больше, когда их действие прекратится (пиррова победа).

Могущество: вампиры могут за пару секунд исцелить самые тяжёлые раны, им присущи многие сверхъестественные способности. Самый слабый из неонатов легко может достичь пределов человеческой силы, ловкости или выносливости, пусть и на короткое время. Смертные всего этого лишены. Даже экстрасенсы, колдуны или обладатели Истинной Веры — просто дилетанты по сравнению с нежитью. Вампиры воспринимают своё могущество как нечто само собой разумеющееся. У охотников мало шансов сравняться с ними.

Чтобы хоть как-то компенсировать это отставание, охотники должны быть изобретательными: использовать импровизированное оружие, хитроумные ловушки и преимущества современного мира, в котором такие анахроничные существа, как вампиры, чувствуют себя не очень уютно. Что сделать, чтобы вампир не смог исцелить свои раны? Как не дать ему сбежать, если он вдруг стал невидимым? Что поможет устоять перед гипнотическим влиянием? Поставьте перед игроками эти вопросы, и пусть их персонажи проявят смекалку.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Каждый вампир был когда-то человеком. Попытки не утратить остатки человечности — центральный конфликт в игре за вампиров. Даже если все персонажи — отъявленные чудовища (изверги-шабашиты, беспринципные кукловоды из Камарильи, сектанты диковинных линий крови или потомки ренегатов), каждый из них глубоко в душе ещё помнит о своей прежней жизни, жизни смертных.

Эта связь, пускай эфемерная, позволяет нам провести параллель между чудовищем и теми, кто должен его убить. Подчеркните её, если хотите добиться сочувствия к вампиру со стороны игроков.

Ужас: каиниты постепенно привыкают к собственной природе и перестают испытывать угрызения совести. Чтобы утолить голод, нужно забыть о жалости и сострадании. Охотники рано или поздно придут к тому же. Они вынуждены будут запачкать руки в крови для спасения собственной жизни или ради достижения цели. Домохозяйке, снова и снова бьющей кухонным ножом ненавистное чудовище, стоит спросить себя, так ли сильно она от него отличается.

Рассказчику не придётся прилагать много усилий, чтобы донести до игроков все ужасы охоты. Персонажи по большей части — самые обычные люди. Обратиться к насилию их заставили необычные обстоятельства: им приходится бороться с монстрами, существование которых остальные предпочитают игнорировать. Уделите больше внимания описаниям, чтобы игроки сполна ощутили жуткую реальность происходящего: отвратительные запахи, вкус крови и желчи во рту, хруст ломающихся костей. Чем меньше в ваших вампирах останется человеческого, тем лучше (в случае с носферату или цимисхами даже их внешность может вызывать ужас).

Отчаяние: все вампиры, от только получившего Становление неоната до анциллы, более или менее независимого в выборе друзей и врагов, вынуждены жить в постоянном напряжении. Везде их окружает опасность. Каждую ночь они просыпаются, движимые голодом, и отправляются за свежей кровью, только чтобы утихомирить Зверя, рвущегося наружу. При этом они должны постоянно оглядываться, чтобы их многочисленные враги (или друзья) не нанесли удар в спину. Охотников не толкает на преступления неведомая сила, но их положение столь же безрадостно. Им приходится идти против общества, не желающего признавать существование каинитов. Никто не поблагодарит их за их труд, да и вообще мало кто им поверит. Пускай причины для отчаяния у них разные, но положение одинаково незавидное. Как не опустить руки? Как уберечь свою жизнь и репутацию?

Отчаяние лежит в основе любой хроники про охотников. Чтобы вывести его на первый план, не требуется придумывать ничего сложного. Добиться нужного эффекта можно, заставив игроков чувствовать, как время утекает сквозь пальцы. Допустим, им нужно освободить товарища, которого принесут в жертву в назначенный день и час, или спасти гуля до того, как тот в третий — роковой — раз выпьет кровь своего хозяина и окажется в рабстве окончательно, или просто дожить до рассвета. Вампиры, с которыми встретятся охотники, должны быть могущественными — настолько, чтобы победить их казалось практически невозможным. При этом охотники должны осознавать, что победить их необходимо, ведь в противном случае эти злобные создания ночи продолжат убивать и мучить невинных людей.

Выживание: вампир ты или человек, смерть наверняка не входит в твои планы. Охотник мечтает увидеть новый рассвет, вампир мечтает никогда его не увидеть, но само по себе стремление выжить во что бы то ни стало у них общее. Охотники сражаются не на жизнь, а на смерть с врагами, против которых у них практически нет шансов. Спроси любого Принца или Примогена, и он почти наверняка ответит тебе, что каждую ночь делает то же самое. Возможности у вампиров, конечно, шире, но и общество их неумолимо и безжалостно. Любой вампир в час слабости готов признать, что страх за собственную шкуру не покидает его ни на мгновение.

Охотники взялись за дело, которое, вполне возможно, им не по плечу. Выживание может означать не столько победу над врагом, сколько своевременное отступление. Вампир должен преследовать убегающих охотников безостановочно. Если они решатся развернуться и дать бой, сделайте акцент на том, чего им это стоит: как они изнурены и вымотаны, как им больно, насколько серьёзны их раны. Единственное преимущество, которое есть у охотников, — это взаимовыручка. Только поддерживая друг друга, помогая в трудную минуту, они смогут вернуться домой живыми. Чтобы охотник смог выжить сам, он должен протянуть руку отстающему, помочь ему перелезть через стену, перевязать раненого, а если кто-то утратил надежду спастись и остановился, тащить его за собой силой.

Настроение

Если сравнить тему с куском мяса, то настроение — это бульон.

Настроение в игре про охотников может быть разным. Ниже мы приводим несколько вариантов, которые стоит взять на вооружение, создавая хронику.

Два лейтмотива «Охоты на охотников», которые мы хотели бы подчеркнуть, — это отчаянная решимость (найти в себе силы противостоять злу, даже если оно кажется непобедимым) и расплата за знание (как тяжко простому смертному осознавать, что вампиры существуют). Они тесно связаны. Именно понимание того, что угроза вампиров вполне реальна, и заставляет их действовать. Но вы можете использовать эти темы по отдельности.

Напряжение: охотника подстерегают всё новые и новые опасности за каждым поворотом. Он понятия не имеет, с чем может столкнуться в следующий момент. А встреча с вампиром — это каждый раз головоломка. Одно неверное движение, и ты труп. Что персонажи найдут в логове вампира? Сколько там будет гулей? Какие ловушки? Сколько сверхъестественных преград надо будет преодолеть, чтобы добраться до хозяина? Какими противными самой природе способностями он может владеть? Напряжение мало-помалу может довести до паранойи, когда в каждой подворотне мерещится злобный оскал упыря, а каждая тень кажется живой. И в самом деле, любой человек может оказаться прислужником каинитов.

Страх: персонажи нашли в себе смелость дать отпор чудовищам, но вампиры не стали от этого менее страшными. Это проклятые Богом существа. Они выглядят как люди, порой действуют как люди, но они разорвут тебе горло, только чтобы утолить жажду. Каждое столкновение с Сородичами должно напоминать игру в кошки-мышки. В любой момент кто-то из охотников может умереть, а остальные даже не поймут, что произошло. Выделите несколько минут перед столкновением, чтобы персонажи могли собраться с духом, а игроки — прочувствовать их страх.

Отвращение: охота — это кровь и кишки, это застывшие в предсмертной агонии мёртвые лица. На вампирских собраниях освежёванные трупы подвешивают под потолком, чтобы их кровь стекала по пирамидам из бокалов вместо шампанского. Сделайте свои описания тошнотворными, останавливайтесь на каждой ране, опишите в деталях вывороченные внутренности. Представители кланов Носферату, Самеди и Цимисхов лучше всего впишутся в подобного рода историю. Альтернативный вариант — остановиться на психологических аспектах, вызывающих отторжение. Выведите на сцену вентру, который питается исключительно детьми, продемонстрируйте бездумное повиновение порабощённого слуги или жалкие мольбы измождённых агнцев, умоляющих хозяина обратить на них внимание и отведать их крови.

Откровение: каждую ночь охотники узнают что-то новое о вампирах и ещё на один шаг приближаются к цели. Охота — это долгий путь. Каждое мрачное открытие на этом пути ведёт к новым вопросам и ещё более мрачным открытиям. Каждая успешная миссия позволяет персонажам заглянуть за завесу тайны, узнать что-то важное о способностях вампиров или об их планах. Кланы и даже целые фракции Сородичей порой обмениваются информацией или торгуют секретами. Иногда эти секреты попадают в руки охотникам — если те достаточно предприимчивы (или если таков их рок).

Потеря: охотники постепенно теряют всё, что у них есть. Чем-то они жертвуют добровольно, что-то у них отбирают силой. Так или иначе охота лишает их семьи, друзей, работы, имущества, доверия окружающих, рассудка и в конце концов самой жизни. Возможно, с потери всё для них и началось. Любимый человек мог, например, погибнуть или стать вампиром. На долю Сородичей также пришлось немало потерь: проклятие вынудило их расстаться со смертной жизнью, любимыми, старыми привычками. Вампиры постепенно теряют себя в бесконечной борьбе с голодом и Зверем внутри. Гули, в свою очередь, теряют собственную волю и личность в служении неживым хозяевам.

Надежда: охотники живут надеждой. Они верят, что всему этому кровавому безумию когда-нибудь придёт конец. Надо только пережить ещё одну ночь, пройти ещё одно испытание, убить ещё одного кровопийцу. Люди не бессильны. Они могут защитить свой район от банды кровососов, могут спалить дотла заброшенную больницу, где те устроили себе логово, или вырезать раковую опухоль, поразившую Капитолийский холм. Каждый рассвет — это обещание безопасности, хотя бы на несколько часов. Каждая ночь может оказаться последней. Каждый упокоенный вампир — это ещё один шаг к спокойной жизни. Охотник не заглядывает далеко в будущее, он живёт здесь и сейчас, зная, что завтра не наступит, пока не закончится сегодня.

Пролог: отправная точка

Найденный труп. Странный звонок. Преступление, совершающееся на твоих глазах. Незнакомец, встреченный в офисе, когда все уже ушли домой. Или чудовище с гримасой дьявола, незримой силой сковавшее твою волю. Пелена может спадать с глаз охотника медленно, шаг за шагом, или слететь мгновенно.

Какой будет первая встреча героев с Миром Тьмы? Ждёт ли их холодящее кровь столкновение с непознанным или хруст ломающихся костей и шокирующее зрелище вскрытых артерий? Будет ли это пронзительное соло на скрипке или грохот ударных и визг электрогитар?

Хороший пролог должен интриговать. Не раскрывайте все карты сразу, оставьте место для загадок. Страх перед неизвестным — отличный инструмент. Подчеркните беспомощность и замешательство, которые испытывает человек, только что наяву встретивший чудовище из старой сказки.

Возьмите любую из Дисциплин и представьте себе, как выглядит её применение со стороны. Как путаются мысли под воздействием Сокрытия или Доминирования, как ты теряешь контроль над чувствами, когда кто-то применяет Величие. Как коверкает реальность Фантасмагория, Поме-

шательство или Затмение, как уродуют тело Метаморфозы и Преображение. Как сложно осмыслить абсолютную физическую невозможность Мощи, Стремительности или Стойкости. Человек, столкнувшийся с любой из Дисциплин, интуитивно понимает, что происходит что-то нереальное. Большинство готово на этом остановиться. Сказать себе, что ничего этого не было. Но охотник знает, что всё произошло на самом деле. И что дальше?

Наводящие вопросы

У каждого охотника может быть своя предыстория, так же как у вампиров, или одна на всех, если вы решите посвятить первую игровую встречу общему прологу. Можно и вовсе обойтись без предыстории, и тогда персонажи начнут игру уже как состоявшиеся охотники, знающие свою цель. Дело, за которое они возьмутся, не будет для них первым. Как бы там ни было, лучше всё-таки иметь представление о том, чем персонажи занимались раньше. Попросите игроков коротко ответить на несколько вопросов — это поможет вам сориентироваться.

Вы можете задать эти вопросы лично каждому, если предполагается, что герои встретились недавно, или всем вместе, если они и раньше были знакомы.

Кто ты?

Имя, концепция, основные черты характера, род занятий до начала охоты. Продолжает ли персонаж цепляться за прошлое или давно отрёкся от нормальной жизни? Концепция, выбранная при создании персонажа, может помочь ответить на этот вопрос.

Как ты зарабатываешь (или зарабатывал) на жизнь?

Твоя работа помогает тебе охотиться или мешает? Можешь ли ты получить доступ к ресурсам или информации благодаря своему положению? Или твоя дневная жизнь отнимает у тебя слишком много времени и сил, а также требует поддерживать репутацию?

Когда ты стал охотником?

Это твой первый выход или ты тёртый калач? Может быть, ты продолжаешь семейное дело? Есть ли в тебе что-то особенное? Быть может, какая-то сила или чутьё, благодаря которым ты обнаружил существование Проклятых?

Какова твоя цель?

Ты собираешь информацию? Что для тебя важно? Чистое знание? Или ты хочешь открыть миру правду? Быть может, ты жаждешь славы? Или мести? Собираешься очистить свой район от ублюдков? Спасти сестру? Или просто истребить все исчадия ада на Земле?

Ты знаком с другими персонажами? Как вы познакомились?

Учились вместе? Ходите в одну церковь? Коллеги по работе? Служили в одном отряде? Завсегдатаи

Чокнутые вроде меня: как собрать охотников вместе

Как и почему персонажи оказались в одной команде — вопрос не из лёгких. С вампирами проще. Их может объединить хотя бы то, что в городе нет других Сородичей. Охотник — всего лишь один из множества, даже если он чем-то и отличается. Как среди миллионов людей именно эти несколько человек нашли друг друга? Самый простой способ решить эту проблему — вовлечь их случайным образом в одно и то же ключевое событие. Совместно пережитый опыт объединит их.

Персонажи изначально могут быть друзьями или родственниками. Не обязательно, чтобы каждый знал каждого. При создании персонажей попросите игроков продумать цепочку знакомств между ними.

Пример: *в игре четыре персонажа. Все участники согласны, что каждый из охотников должен быть знаком с двумя другими. В результате получается следующая цепочка: Келли и Билл — коллеги, дочь Билла учится в школе, где преподаёт Сюзанна, Сюзанна и Кейт ходят в одну церковь, а Кейт часто играет в покер вместе с Келли.*

Рассказчик может и сам познакомить героев — найти общие темы и органично вписать всех в сюжет. Игроки в этом случае совершенно свободны в выборе биографии.

Пример: *Дэвид — полицейский. У Мэри есть дочь. Рассказчик решает, что завязкой в данном случае может послужить исчезновение дочери Мэри. Полиция ведёт себя пассивно, расследование никак не сдвинется с места. Мэри умоляет сержанта начать активные поиски, но получает отказ. Дэвид становится свидетелем этой сцены. Он предлагает Мэри свою помощь. Мэтт, третий персонаж, — вышибала в клубе, где пропавшую девушку видели в последний раз. Он первый, к кому Дэвид и Мэри обращаются за сведениями.*

одного и того же бара или клуба? У вас общие друзья? Или вы сидели в одной и той же тюрьме?

Почему ты решил охотиться на вампиров вместо того, чтобы прятаться от них?

Тобой руководит чувство долга? Ты испытываешь праведный гнев? Вампиры причинили вред твоим близким? Поработили кого-то, кто тебе дорог? Цена бездействия слишком высока? Хочешь ли ты узнать о вампирах больше, или тебе достаточно одного осознания того, что они существуют?

Структура повествования

Ролевая игра — это в первую очередь хорошая история. Приключение это или расследование, тщетная борьба или последний бой, а может быть, всё перечисленное сразу — в любом случае история будет состоять из нескольких частей. У неё будет завязка, интермедии, сцены противостояния, кульминация и эпилог. Хроника может включать множество таких историй, как роман — отдельные главы.

Завязка

Завязка — это самый первый эпизод истории, что-то странное или страшное, что вынудит персонажей взяться за дело и начать охоту. Здесь нужно заинтриговать игроков и одновременно задать настроение всей будущей истории. События должны внушать ужас, но при этом настраивать на дальнейшую борьбу. Дайте персонажам понять, что противостояние неизбежно. Пробудите в них жажду действия.

Рассказчик может посвятить первый эпизод вампирам в целом или познакомить персонажей с главным антагонистом, на которого им предстоит охотиться (или от которого им придётся убегать). Если предполагается закрученный мистический сюжет, не стоит упоминать вампиров напрямую, но их присутствие должно чувствоваться. Персонажи, например, могут наткнуться на кровавое месиво, оставшееся после ритуала Шабаша, или обнаружить обескровленный труп в стриптиз-баре. Их могут сподвигнуть к действию странные слухи и намёки, касающиеся таинственного исчезновения кого-то из их знакомых.

Примеры: *нападение в подворотне. Найден древний склеп. Вампиры Шабаша устраивают погром. Неспокойная обстановка в жилом районе. Таинственный незнакомец селится по соседству. Исчезает кто-то из друзей или родственников (возможно, целая череда исчезновений).*

Интермедии

Интермедии — это всё, что происходит между завязкой и кульминацией (или очередной конфронтацией). Это может быть необходимая часть сюжета, например расследование. Или побочные сцены, показывающие обыденную жизнь персонажей и раскрывающие таким образом их характер. Сценой интермедии можно считать объяснение между матерью-одиночкой и её бывшим мужем, который недоволен тем, что ему приходится уже второй уик-энд подряд сидеть с детьми. Обсуждение будущей операции, поиск вампирского убежища, обустройство своего и т. п. — всё это тоже интермедии (о том, как извлечь из этих сцен максимальную пользу и получить тактическое преимущество перед вампирами, вы можете прочитать в третьей главе).

Рассказчику стоит подготовиться к возможным интермедиям: какие препятствия встанут перед персонажами, кого они могут встретить, какие проверки им придётся пройти. Возможно, это и не пригодится, если персонажи будут просто обсуждать свои планы, но и в этом случае кто-то может внезапно вспомнить о ценном союзнике, с которым тоже не грех будет посоветоваться, или захочет решить какую-то проходную задачу при помощи броска игральных костей.

Примеры: *вскрытие трупа (интеллект + медицина). Попытка выяснить предназначение таинственного символа (интеллект + оккультизм или расследование с повышенной сложностью). Избавление гуля от зависимости (манипуляция + эмпатия). Прогулка по неблагополучному району (смекалка + уличное чутьё). Слежка (выносливость + скрытность, затем восприятие + бдительность). Исследование гробницы (ловкость + бдительность).*

Сцены противостояния

Это те сцены, в которых персонажи сталкиваются лицом к лицу с антагонистами. Сцена противостояния может быть одна на всю историю (переломный момент, точка невозврата), или их может быть много. Чаще всего под противостоянием подразумевается драка, но это не всегда так. Отправляясь в микрорайон, который контролирует банда вампиров-бруха, чтобы вернуть ставшую их донором дочь, можно ожидать серьёзного отпора, но на деле всё, скорее всего, закончится взаимными оскорблениями, угрозами и грубыми жестами. Вампиры не любят нарушать Маскарад (а девчонка всё равно прибежит назад). Нередко противостояние оказывается чисто дипломатическим. Местный Шериф является к охотникам с предупреждением: не суйте нос, куда не просят, или пострадают невинные люди. Группа охотников добивается встречи с епископом Ласомбра, чтобы шантажировать его информацией, записанной на флешку. Всё это примеры противостояния, причём вовсе не обязательно при этом встречаться лицом к лицу, достаточно простого телефонного звонка.

Примеры: *мирные переговоры (обаяние + лидерство). Шантаж (манипуляция + финансы). Угрозы (встречная проверка силы + запугивания). Погоня (сила, ловкость и выносливость + атлетика). И, разумеется, драки и перестрелки.*

Кульминация

Кульминация истории — это точка наивысшего напряжения, момент, в который решается судьба героев. Драматизм этой сцены должен быть доведён до предела. Скорее всего, кульминация окажется сценой противостояния, но это не обязательно должна быть драка. В кульминационный момент охотники ставят точку в своей борьбе, но сделать это можно по-разному. Это может быть наглухо запертая дверь в логово чудовища, за которой полыхает пламя. Или глоток свежего воздуха после затхлого подвала, из которого охотник только что вытащил свою жену, целую и невредимую. Кульминацией может стать изгнание духа, преследовавшего охотников с требованием отомстить за его смерть (и внезапно решившего, что он не хочет покидать этот мир, несмотря на обещание), или побег из собора, который вот-вот затянут в Бездну скользкие щупальца тьмы, охранявшие украденный охотниками артефакт, или последняя отчаянная попытка вырваться из объятий вампира, который уже вцепился зубами в запястье героя.

Хорошая кульминация должна разрешить все конфликты (разумеется, кроме переходящих, если это длинная хроника), затронуть все темы и полностью отвечать настроению игры. Заранее спросите у игроков, каковы их ожидания, чего бы они хотели. Возможно, все их желания удовлетворить не получится, но вы будете понимать, что для них важно, на чём стоит сделать акцент, а на чём, наоборот, не нужно заострять внимание. Если вы планировали, что в кульминационный момент на сцену выйдет таинственный незнакомец, ранее мелькавший в сюжете, но никто из игроков его даже не упомянул, возможно, его явление не будет таким уж эффектным. С другой стороны, оно станет для всех неожиданностью, а это тоже неплохо.

Разумеется, кульминация должна соответствовать целям вашей игры.

Эпилог

Самый простой эпилог — это подведение итогов. Рассказчик распределяет между персонажами полученный опыт, и все делятся впечатлениями.

Это, разумеется, необходимо, но может оставить у игроков чувство незавершённости, особенно если на долю персонажей выпали тяжкие испытания и они понесли большие потери. Дайте игрокам возможность наметить будущее их героев, обсудить, к чему те пришли и куда теперь лежит их путь. Задайте несколько наводящих вопросов, чтобы им было от чего отталкиваться. Продолжат ли персонажи охотиться на вампиров? Что они предпримут, чтобы вернуть жизнь в привычное русло? Связало ли их общее дело? Останутся ли они вместе? Или, наоборот, будут избегать друг друга, чтобы не вспоминать о случившемся? Это особенно важно, если вы планируете продолжение, так как напрямую влияет на сюжет следующей истории. Но даже если это короткая игра на один вечер, развёрнутый эпилог сделает её богаче и, возможно, подтолкнёт участников к тому, чтобы начать целую хронику.

Эпилог — хороший момент, чтобы раскрыть карты, рассказать подоплёку истории, поведать о том, что могло бы случиться, если бы персонажи поступили иначе в тот или иной момент. Что на самом деле планировали их противники? Что бы случилось, если бы тремер успели завершить свой ритуал? Кто подбросил им записку, указывающую на заброшенную церковь? Говорила ли правду малкавианка Йолоанда?

Стиль игры

Следующим шагом вам необходимо определиться со стилем. Вы хотите провести игру с линейным сюжетом? Короткую историю на один вечер? Долгую хронику, в которой развитие событий зависит от желаний и действий игроков? Или организовать песочницу — расставить декорации и ключевые фигуры и позволить персонажам делать с ними всё что вздумается?

Линейная история

Игры с линейным сюжетом проще всего подготовить, так как там почти не бывает неожиданностей. Всё, что нужно, — это убедиться, что сцена I ведёт к сцене II, а сцена II к сцене III. Не обязательно при этом заставлять персонажей отыскивать единственно верный путь. Сцены могут быть связаны между собой множеством разных способов. Допустим, охотники нашли в подворотне мёртвого человека, на теле которого кровью нарисован странный символ. Группа исследователей отправится искать символ в интернете или библиотеке, полицейские начнут осмотр места преступления, социальные работники предпочтут опросить потенциальных свидетелей, а шайка отчаянных головорезов, возможно, немедленно бросится в погоню. Нельзя сказать, что какой-то из этих подходов в корне неправильный. Все они могут привести к следующей сцене.

Возьмём, к примеру, такой сюжет: приятель одного из охотников исчез, и о нём известно только то, что он собирался встретиться с какой-то Эйвой в клубе «Пропащие». Охотники приходят в клуб и узнают, что пару ночей назад тут действительно был человек, подходящий под описание. Они с Эйвой вроде бы собирались прогуляться по парку. Охотники идут в парк и обнаруживают там тело приятеля. Рядом валяется визитная карточка местной картинной галереи. Они идут туда и находят Эйву. Разговор перерастает в драку. Охотников больше, а Эйва довольно слабый вампир, так что победа игроков гарантирована.

Проблемы возникают тогда, когда игроки начинают проявлять фантазию. Неожиданно для всех кто-то из них заявляет, что его персонаж-хакер собирается сперва поискать в интернете информацию о клубе «Пропащие». Он получает сразу шесть успехов в ходе проверки. С таким результатом он должен узнать, что Эйва — совладелица клуба и владелица картинной галереи, но по сюжету охотники встречаются с Эйвой только в сцене IV! Что делать? Подавлять инициативу игроков или игнорировать хорошие броски — не лучшее решение. Есть надежда, что кто-то из игроков всё-таки предложит сперва заглянуть в клуб, но не стоит пускать историю на самотёк. Возможно, Эйвы сейчас нет в галерее, тогда персонажам ничего другого не останется, как отправиться в клуб. Когда всё идёт не по плану, импровизируйте! Импровизация — лучший из инструментов рассказчика. Быть может, Эйва повела жертву к себе в галерею, а не в парк? В некоторых случаях план местности может помочь расставить сцены в нужном порядке: если клуб расположен на полпути к галерее, почему бы не заглянуть сперва туда?

В качестве антагониста в линейной истории хорошо подойдёт неонат или анцилла младших поколений. Они обычно держатся в пределах какой-то небольшой территории. Можно, конечно, и старейшину преследовать по прямой через страны и континенты, но чем могущественнее Сородич, тем больше у него возможностей, а значит, и вариантов развития событий.

Плюсом линейного сюжета, с точки зрения рассказчика, является его предсказуемость. Цели чётко поставлены, концовка заранее ясна. Героев не заботят проблемы мирового масштаба, их больше волнует, как убить одного конкретного вампира, дожить до рассвета или освободить гуля. Минусом является то, что игроки могут утратить ощущение причастности. Им может показаться, что они катятся по рельсам, что от них ничего не зависит, особенно если их приходится часто подталкивать в нужном направлении.

Сохраняйте спокойствие и продолжайте вести игру

Не увлекайтесь и не тащите никого по сюжету насильно. Свобода выбора — одно из главных преимуществ настольной ролевой игры. Если игрок не сможет сам выбирать, куда идти и что делать, игра превратится в механическую диораму, где все действия заранее заданы. Иногда вмешательство необходимо. Например, когда личные цели одного из персонажей выходят на передний план и занимают слишком много игрового времени в ущерб основному сюжету или когда персонажи совершают какую-то критическую ошибку, слишком далеко уводящую от цели. Обычно в таких случаях достаточно бывает пары намёков или броска d10, чтобы всё снова встало на свои места. Если вам позарез нужно, чтобы игроки пошли по следу вампира, подбросьте им улику и попросите пройти проверку смекалки + бдительности или хотя бы намекните, что они нашли в текущей сцене не всё, что должны были. В крайнем случае вампир может сам выйти на персонажей, чтобы выяснить, что они видели. Если вы не хотите пока раскрывать его личность, он может отправить кого-то из своих слуг (беспринципного детектива, например).

История порой выходит из-под контроля даже у самого опытного рассказчика. Три уровня повреждений получить не так уж сложно, а персонаж после этого на неделю останется не при делах. Что, если по сюжету у охотников только три дня, чтобы предотвратить катастрофу, а они все на месяц загремели в больницу с переломами? Конец света? Или всё-таки нет? Попробуйте взглянуть на ситуацию с другой стороны, повернуть всё так, чтобы кажущаяся неудача предоставляла персонажам новые возможности. Может быть, им удалось замедлить развитие событий, и теперь у них не три дня, а три месяца? Или вмешалась какая-то неизвестная сила — возможно, сверхъестественная — и поставила их на ноги?

В игре важно, чтобы все получали удовольствие, так что обращайте внимание на поведение игроков. Узнайте, что им нравится, а что нет. Если они заскучали, грохот выстрелов или звук падения мёртвого тела помогут вернуть их внимание. Импровизация, возможно, не ваш конёк, но альтернатива гораздо хуже. Если игроки упорно не хотят следовать линейному сюжету, позвольте им самим направлять ход событий. Немного свободы даст им возможность построить такую игру, которая им понравится. Выделите в сюжете самое главное (ключевые детали и события, без которых история утратит всякий смысл), а в остальном положитесь на игроков. Будьте готовы встраивать ключевые события в сюжет прямо на ходу. Немного терпения, и вы сможете рассказать свою историю так, чтобы все остались довольны.

Односерийная игра

Односерийная игра — это история с линейным сюжетом, ограниченная по времени одной игровой встречей. Способов продвижения по сюжету может (и должно) быть несколько, но не слишком много. Действие в такой игре разворачивается стремительно.

Проблемы возникают тогда, когда игрокам не везёт с результатами бросков игральных костей. Герои застрянут, если для продвижения по сюжету нужно найти ключевую улику, а они не получили ни одного успеха при проверке восприятия + расследования (а может, и вовсе не додумались что-то искать). Ещё хуже, если результатом оказался провал. Что делать? Отправить игроков по ложному пути и отложить встречу с антагонистом на неопределённый срок? Сколько времени можно этому уделить? Возможно, стоит слегка качнуть чашу весов в нужную сторону и всё-таки дать персонажам нужную улику или ввести в игру свидетеля, который подтолкнёт их в нужном направлении. В крайнем случае злодей может и сам вернуться на место преступления. Экстренные меры могут нарушить стройность повествования, но, когда для вас важна каждая минута, это можно простить.

Для односерийной игры лучше всего выбрать простые угрозы, с которыми можно справиться за отведённое время. В качестве противника подойдёт молодой вампир, достаточно опасный, чтобы победа над ним приносила чувство удовлетворённости, но в то же время не настолько стойкий, чтобы ход за ходом игнорировать урон за счёт проверок на прочность. Имейте в виду, что игроки вряд ли смогут оценить значимость своей победы, если у вас не останется времени на эпилог. Противники не должны быть примитивными, но лишние сложности тоже ни к чему.

Плюс односерийных игр в том, что они не требуют долгой подготовки. Этот формат подходит для начинающих, для тех, кто не знаком с Миром Тьмы, или для тех, кто хочет попробовать играть охотника, но не уверен, что ему понравится. Минусом может оказаться отсутствие видимых последствий. Продолжения не будет, а значит, не так уж важно, победят герои или проиграют. Впрочем, такое отношение к игре имеет и положительные стороны. Игроки будут рисковать с большей готовностью. Перспектива гибели персонажей за правое дело станет для них более приемлемой, а значит, тему игры можно раскрыть более полно. Разумеется, если игроки захотят продолжения, вы всегда можете начать хронику, а односерийная игра станет для неё своеобразной прелюдией.

Открытая история

Открытая история предполагает, что персонажи сами поставят перед собой цель и проложат к ней путь. Выбор перед игроками гораздо шире, чем в игре с линейным сюжетом. Чем закончится история, зависит только от них самих. Игроки двигают сюжет в любой ролевой игре, но открытая история позволяет им самим выбирать не только способ, но и направление в целом. Это не значит, что в игре не будет заранее подготовленных сцен и рассказчик вообще не представляет, чем всё это может закончиться. Просто структура здесь не такая жёсткая. Открытая история больше напоминает телесериал, чем фильм или роман. В каждой серии своя фабула, одна линия повествования сменяет другую, события переплетаются, но в конечном итоге все они подчинены какому-то общему замыслу, сюжетной арке сезона. Завязка в любом случае должна зацепить игроков. Разница между линейной и открытой историей в том, что рассказчику не важно, как именно отреагируют их персонажи — бросятся в погоню или вернутся домой размышлять над увиденным. Это в любом случае не разрушит план повествования. По сути, сюжетную канву строят они сами.

Проблемой в открытой истории могут стать игроки, которые перетягивают всё внимание на себя и своими действиями создают чрезмерно много побочных линий. Иногда тот или иной персонаж неизбежно оказывается в центре внимания в течение одной или даже нескольких встреч, но рассказчик должен стараться по возможности давать слово каждому. Если игрок много внимания уделяет рабочим будням своего героя, не принимая при этом участия в охоте, ничего страшного. Убедитесь, что другие игроки имеют возможность развивать основной сюжет. Если побочная история о рабочих буднях затянулась, свяжите её с основным сюжетом. Может быть, у фирмы, где работает персонаж, появился новый таинственный партнёр, её выкупил вампир-вентру или босс оказался подставным лицом Сородичей.

Кто-то из игроков, возможно, просто не знает, как взять инициативу в свои руки. Вы можете помочь ему в этом, подготовив сцену или целую сюжетную линию для его персонажа.

Открытая история даёт больше возможностей проникнуть в тайны Сородичей, понять, как устроено их общество и чем оно живёт. Вы можете выставить перед героями целую плеяду противников — от неоната до старейшины. Можете сфокусировать внимание на каком-то одном архизлодее, сильном и влиятельном вампире, стоящем во главе целого заговора. Или позволить противникам сменять друг друга на протяжении истории. Персонажи могут объявить войну целой фракции, постепенно продвигаясь по иерархической цепочке, пока в конце концов не столкнутся с Принцем, Архиепископом или Бароном.

Преимущество открытой истории в том, что игроки могут полностью раскрыть своих героев, а рассказчик — добавлять по ходу повествования новых персонажей, реализовывать новые идеи. Недостатком, в свою очередь, может оказаться слишком большое отклонение от первоначального замысла. Этот недостаток прежде всего виден рассказчику, так как игроки не знают, что за историю он планировал раскрыть, но в итоге можно слишком далеко уйти от темы, и это будет заметно. Если тщательно приготовленная заранее кульминационная сцена вдруг оказалась неуместной, у вас может возникнуть желание взять всё под свой контроль, но в открытой истории лучше дать волю игрокам и отказаться от некоторых первоначальных задумок, неважно, насколько они, по вашему мнению, хороши. Игрокам больше понравятся те сцены, к которым они пришли самостоятельно, а то, что не удалось использовать сегодня, можно включить в повествование завтра.

Песочница

Песочница — это бесконечная, ничем не ограниченная открытая история. Вы задаёте тему и настроение, расставляете декорации и фигуры, но у вас нет какого-то определённого сюжета. Игроки делают в созданном вами мире всё что хотят.

Ваша задача — построить некое пространство (это может быть город, район, округ или даже целый регион) и наполнить его зацепками, интересными личностями, тщательно продуманными интригами и утерянными сокровищами. История всё ещё нуждается в отправной точке, но затем игроки будут предоставлены сами себе: могут распутывать любую загадку до тех пор, пока это им не надоест. У вас в запасе всегда будут конфликты, которых игроки даже не коснулись, несмотря на то что вы вложили в их разработку немало сил. С другой стороны, некоторые короткие и незначительные с вашей точки зрения сюжетные линии они пройдут до конца и захотят продолжения. К примеру, в городе может присутствовать наблюдатель Инконню, образ которого вы проработали до мелочей. Но он настолько искусен, что персонажи не замечают его манипуляций. Зато они столкнулись с членами Тал Махи Ра, на которых вы не собирались заострять внимание, и теперь хотят добраться до сути. О роли Инконню в истории вы всегда успеете рассказать, а вот Тал Махи Ра может стать проблемой, если вы не готовы развивать эту сюжетную линию. Вывод один: если не хотите углубляться в какую-то тему, даже не упоминайте её. Это первое правило песочницы.

Некоторые события в игре могут разворачиваться без какого-либо участия со стороны игроков. Например, борьба за власть между Примогеном и Принцем или нападение Шабаша. Они могут пропустить его, пока сами разбираются с восстанием анархов на другом конце города. Но будьте осторожны с масштабом событий, происходящих за кадром. Игрокам не понравится, если случится что-то действительно важное, а у них не будет ни малейшего шанса вмешаться. Они должны чувствовать, что от них многое зависит. Что их победы и поражения действительно важны.

Не слишком увлекайтесь развитием сюжетных линий, в которых не участвуют сами охотники. Хроника не должна превращаться в рассказ о том, какие увлекательные события они пропустили. Игроки могут весьма скептически отнестись к «потрясающей» новости о том, что сетиты погасили Солнце, пока их персонажи смотрели в другую сторону. Хотя это может послужить хорошей встряской: проснуться однажды в темноте бесконечной ночи и ощутить истинный ужас Мира Тьмы (теперь уже в буквальном смысле этого слова).

Проблемой для песочницы может стать отсутствие связи между происходящими событиями. Раз нет основного сюжета, нет и внятной кульминации. В какой-то степени так и задумано, но рассказчику будет сложно придерживаться одной темы и сохранять настроение на протяжении всей хроники. Если вы ушли от темы, не пытайтесь притянуть её обратно за уши. Тема и настроение имеют тенденцию возвращаться в самый неожиданный момент. Главное, чтобы игроки были довольны.

Выбор противников в песочнице ничем не ограничен — это могут быть вампиры любых фракций, возрастов и политических взглядов. Не обязательно включать в игру всех и вся. Маленький городок, где кроме анархов никого нет, ничуть не хуже, чем огромный мегаполис, а личная драма так же интересна, как решение мировых проблем.

Преимущество песочницы — в сюжетном разнообразии. Охотники смогут найти себе занятие на любой вкус и под любое настроение. Скучать не придётся. Недостатком может стать перегруженность: действующих лиц и конфликтов в определённый момент станет слишком много. Если вы чувствуете, что потеряли нить повествования и перестали ориентироваться в происходящем, стоит сфокусироваться на тех событиях, к которым игроки проявляют наибольший интерес, и забыть об остальных (по крайней мере, на время). Избыток сюжетных линий может также привести к частым спорам между персонажами. В этом нет ничего плохого: споры помогают раскрыть характер героев и показать их взаимоотношения. Но когда они занимают слишком много времени, с этим надо что-то делать. Можно провести быстрый опрос, чтобы выяснить приоритеты группы, а можно сплавить вместе некоторые сюжетные линии, чтобы игрокам вообще не нужно было выбирать.

При создании хроники-песочницы для удобства стоит использовать блок-схемы и ассоциативные карты. Не обязательно всё подробно расписывать — хватит пары строчек, касающихся основных действующих лиц и конфликтов. По ходу игры вы сможете дополнить карту новыми заметками. По сути, вам предстоит не меньше открытий, чем вашим игрокам, хотя они вряд ли об этом догадаются.

Жанр

К счастью, поп-культура давно уже сформировала систему жанров, в которых темы, настроения и другие элементы органично сочетаются между собой. С ней проще будет построить игру, ведь вам не придётся комбинировать элементы самостоятельно. Короткая история может от начала до конца придерживаться законов одного жанра, а длинная хроника — использовать интересные сочетания.

Боевик

Вжик, вжик — раздаётся в тишине. Кто-то точит ножи. Искры летят на пол. Слышен едва различимый щелчок. Затем ещё один, и ещё — патроны заполняют магазин. А затем — бум! — грохот дробовика разрывает тишину. Кровь, крики, дым и запах пороха! Пули летят со всех сторон! Но вы уверены: впереди вас ждёт победа!

С меня хватит: завязки для сюжета

Операция по спасению: *люди пропадают вот уже несколько месяцев. Расспросы ни к чему не привели, но теперь вампиры знают, что кто-то суёт нос в их дела. Они решили проучить глупцов, но совершили ошибку — похитили дочь (жену, подругу, сослуживца) одного из героев (в качестве жертвы может также выступать персонаж отсутствующего игрока). Это оказалось последней каплей. Охотники взялись за оружие. Они собираются бить морды и ломать кости до тех пор, пока кто-нибудь не скажет им, где прячутся похитители. Жертва долго не продержится, время на исходе.*

Месть: *возьмите сценарий, предложенный выше, и дополните его трагическим поворотом. Время вышло. Жертву уже обратили в вампира или скормили сгустку разумной тьмы. Теперь персонажам не надо никуда торопиться, и они могут наплевать на осторожность (по крайней мере, пока не обнаружат других похищенных).*

В боевиках персонажам в основном приходится выполнять физические задачи или применять смекалку в стрессовых условиях.

С меня хватит. Да всем плевать, что тебя зовут Карл Дейн, что тебе уже сто лет и что ты какой-то там тореадор. Ты отравил кровь нашей Пэтти! Из-за тебя, ублюдка, её больше нет! И ты за это заплатишь.

Персонажами такой истории чаще всего становятся обычные люди, вооружённые чем попало. Возможно, они не вернутся домой, но им всё равно. Они собираются забрать с собой столько отродий тьмы, сколько смогут.

Сделайте акцент на физических задачах: больше драк и перестрелок. Проверки **атлетики** придутся весьма кстати. Противники в такой игре по силе примерно равны героям. Если вам нужно больше трупов, можете дать вампиру помощников — гулей или неонатов, или столкнуть охотников с небольшой группой Сородичей, владеющих Дисциплинами. Можно усилить напряжение, считая каждый патрон и постоянно напоминая игрокам о каждой полученной травме. Или, наоборот, расслабиться. Открыть баночку пива, откинуться в кресле и позволить героям ломать и крушить всё направо и налево, как в дешёвом боевике, награждая отчаянно смелые заявки дополнительными d10.

Источником вдохновения могут послужить любые произведения, в которых центральное место занимают перестрелки и погони: «Блэйд» (вторая часть в особенности), «Ди, охотник на вампиров», «От заката до рассвета» и т. п. Игры из серии Left 4 Dead также прекрасно передают атмосферу и дух командной игры, хотя противниками там являются зомби, а не вампиры.

Приключение. Игры этого жанра стоят на стыке боевика и мистического детектива. Расследованию здесь уделяется немало внимания. Однако, когда речь заходит о поиске информации, персонажи не станут корпеть над книгами в библиотеке, а скорее залезут в офис, чтобы взломать чей-то компьютер, а потом будут с боем выбираться наружу. Действие должно быть стремительным и захватывающим, а поступки персонажей — дерзкими и смелыми. Физические задачи здесь более разнообразны: место найдётся не только для драк и перестрелок, но и для погонь, скрытных проникновений

Приключение: завязки для сюжета

Головоломка: *рабочие нашли странный символ в старой канализационной шахте Нью-Йорка. Спустя неделю такой же символ был обнаружен в Праге. Соединив все точки на карте, охотники понимают, что кто-то собирается пробудить древнего вампира. Смогут ли они прервать ритуал прежде, чем зло явится в наш мир, чтобы утолить многовековую жажду? Масштаб истории может быть разный — персонажи не обязательно должны столкнуться со вселенским заговором. Грядущая катастрофа, возможно, коснётся только их города или даже района.*

Древние руины: *персонажи находят руины древнего города. Это открытие, по масштабу сопоставимое с обнаружением Мачу-Пикчу. Пока они бродят среди разрушенных зданий, их охватывает безумие. Местные проводники отказываются им помогать. Они говорят, что обитатели этого города вовсе не мертвы. Персонажи пробудили их ото сна и очень скоро пожалеют об этом. Жить им осталось недолго.*

Выживание: завязки для сюжета

В западне: *группа незнакомых людей просыпается на старом складе. Уродливые тени окружают их. Они слышат голос, но он обращается не к ним. Наверное, это какая-то банда. Их главарь приказывает новобранцам поймать и убить людей до рассвета (или подарить им Становление). Из оружия жертвам оставили только бейсбольную биту и пистолет 38-го калибра. Вокруг — целый лабиринт из ящиков и старого оборудования. Они должны как-то выбраться оттуда.*

Погоня: *герои натыкаются на стаю вампиров Шабаша. Они понятия не имеют, кто это. Для них это просто банда сумасшедших, устроившая кровавую резню на углу Седьмой и Хейвуд. К сожалению, герои привлекают к себе внимание. Теперь им надо бежать — так быстро, как только возможно, используя все свои знания об улицах и закоулках родного города. Надо как-то дотянуть до рассвета.*

и прыжков с поезда на полном ходу. Персонажи будут часто использовать вождение, атлетику, скрытность и воровство.

Герои приключенческого боевика часто путешествуют. Это придаёт истории некий размах. Не обязательно отправлять охотников в экзотические страны: тихий маленький городок где-то в Пенсильвании может быть не менее загадочным. Возможно, охотники пойдут по следу неоната, торгующего наркотиками на углу, и неожиданно для себя окажутся в Ватикане, где, по слухам, прячется вампирша-тремер Евангелина Прайс. В таком случае пригодится этикет, уличное чутьё и знание иностранных языков (см. соответствующее достоинство).

Прекрасным источником вдохновения послужат фильмы про Индиану Джонса и все прочие, построенные по тому же принципу (от «Сокровища нации» до «Кода да Винчи»). Большая часть кинотворчества Майкла Крайтона («Конго», «Парк юрского периода») гораздо ближе к жанру приключений, чем к научной фантастике. Среди компьютерных игр стоит назвать Tomb Raider, Far Cry и Uncharted.

Выживание. Эта книга по большей части посвящена охотникам в прямом смысле этого слова. Людям, которые сами выслеживают и убивают вампиров. Но по сути своей история об охотниках — это история борьбы со злом. Многие охотники начинали свой путь в роли жертвы.

Жанр выживания лучше всего подходит для односерийных игр либо для вводного эпизода хроники. Заприте персонажей в старом особняке, где живёт изголодавшийся носферату (или анархи решили провести инициацию, или пришёл порезвиться Шабаш). Их задача проста: дожить до утра.

В историях про выживание, как и в других боевиках, решающую роль играют физические способности. При этом противник ощутимо превосходит охотников либо количеством, либо силой. Он должен казаться непобедимым. Даже если герои — матёрые охотники, вооружённые до зубов, враг всегда сильнее. На протяжении всей игры он будет дышать охотникам в затылок, а они всегда будут в одном-единственном (но решающем) шаге от спасения. Разумеется, безнадёжность в данном случае мнимая. Каждый тупик открывает перед персонажами новые возможности, подталкивает их к хитроумным решениям. Уронить лифт на обезумевшего вампира — что может быть лучше? Это вам не безликий бросок игральных костей, тут нужна фантазия. Когда испуганные охотники из последних сил рубят топорами трос, наблюдать за этим — сплошное удовольствие. Сделать бомбу из огнетушителя, придавить старейшину школьным автобусом, запереть упыря на крыше перед самым рассветом — вот на такие ухищрения вы должны подталкивать игроков. Игра в жанре выживания — это, с одной стороны, отчаянные попытки не попасть в лапы хищника, а с другой — преодоление непреодолимых преград и триумф над непобедимым противником.

Источником вдохновения могут послужить любые слэшеры и фильмы о преследовании: «Хэллоуин», «Воины», «Чужие на районе» и т. п. Классические примеры игры в кошки-мышки — это «Буря» Шекспира и фильм 1932 года «Самая опасная игра». Психологический аспект хорошо показан в «Кошмаре на улице Вязов». В фильме «Почти стемнело» есть сцена в баре — если бы персонажи оказались на месте посетителей, они смогли бы изменить ход событий?

Детектив

Если вы хотите начать длинную хронику, в ходе которой персонажи смогут вдумчиво исследовать загадочные явления, стоит взять на вооружение детективный жанр. Расследование будет держать игроков в постоянном умственном напряжении. Подобного рода истории придутся по вкусу тем, кто любит социальные взаимодействия и политические интриги. Короткие игры в этом жанре тоже, разумеется, возможны. Решающую роль в любом детективе будут играть социальные и ментальные характеристики.

Поиск истины: завязки для сюжета

Паутина: *как только в расследовании по делу городского совета появились новые доказательства, его тут же приостановили «до особого распоряжения». Поддержки властей ждать не приходится, героям предстоит самим распутать клубок интриг. Они обнаруживают заговор. Городской совет усердно кого-то выгораживает, причём явно кого-то постороннего. Кто же в центре всей этой паутины? И что будут делать охотники, когда паук зашевелится?*

С Джошем что-то происходит: *Джош — обычный подросток. Хоть паинькой его и не назовёшь, но оценки из школы приносит неплохие. Последнее время он ведёт себя как-то странно. Возвращается домой поздно, на уроках спит, а когда спрашиваешь его, что случилось, — отмалчивается.*

Джош может быть сыном, другом, бойфрендом. Возможно, это даже не подросток, а чей-то муж. Возможно также, что он не единственный, кто ведёт себя странно. Герои — озабоченные родители, родственники или друзья — должны разобраться, что стряслось. Они расспрашивают учителей, находят дневник Джоша и в конце концов обнаруживают, что его видели в новом ночном клубе «Пещера Лилит». Клубом заправляет очаровательный вампир-тореадор, и, похоже, он готов уделить немного своего внимания охотникам.

Поиск истины. Ужасное происшествие заставляет главных героев начать расследование. Классический вопрос: «Кто убийца?» или даже «Что их убило?» в случае с охотниками. Возможно, они с самого начала будут знать, что за всем этим стоят вампиры. Не исключено также, что с этого начнётся их медленное погружение в совершенно новый для них мир сверхъестественного. Даже обнаружив, что в происшедшем виноваты каиниты, охотники не сразу смогут что-то предпринять. Чтобы добраться до убийцы, придётся проложить путь через хитросплетения теневой политики Мира Тьмы.

Перед игроками в первую очередь встанут проблемы социального и интеллектуального характера. Ложь, фальсификация, предательство, пособничество — вот с чем столкнутся охотники. Им придётся разыскивать улики и идти по следу, проникать в чужие дома и анализировать данные, чтобы выяснить, где правда, а где ложь. Темп истории может быть разный — но даже медленное погружение в тайну заставит игроков напрячься, не говоря уже о динамичном расследовании, где зацепки следуют одна за другой, разворачивая перед героями полотно чудовищного заговора. Играйте с ожиданиями игроков, устройте гонку со временем, когда им нужно будет закончить исследование к определённому сроку (продолжительная проверка способности), отправьте их по ложному следу. Ближе к концу истории охотники могут столкнуться с физической опасностью, при этом антагонисту не обязательно вообще выходить на сцену. Он может всю игру оставаться за кадром или периодически взаимодействовать с персонажами совершенно невинным образом.

Триллер: завязки для сюжета

Серийный убийца: *полиция, репортёры или сами охотники обнаруживают несколько трупов в разных частях города. Мертвецов объединяет только одно — из тел выкачали всю кровь. Охотники начинают расследование. Им удаётся вычислить место следующего нападения маньяка. Они пытаются опередить его. Возможно, убийца знает, что за ним начали охоту, и герои теперь следующие в его списке жертв? Действительно ли убийца — вампир? Может быть, это отвлекающий манёвр? Сородичи из Камарильи обеспокоены не меньше людей. Получится ли у них стать союзниками?*

Ученики Мак Гивенса: *семьдесят лет назад в школе Мак Гивенса для малолетних преступников разразился пожар, в котором погибло больше десятка учеников. Недавно в городе стали замечать мальчиков в старой униформе школы. Последовала череда странных смертей бывших учителей и выпускников. Охотники ищут разгадку в настоящем и прошлом. Они находят свидетельство своих предшественников, считавших, что они положили конец страшным деяниям сумасшедшего директора. История будет ещё более жуткой, если ученики Мак Гивенса окажутся Кровными Братьями («Вампиры: Маскарад», стр. 442–443).*

Существует огромное количество фильмов, где главные герои расследуют какое-то происшествие. В «Пропащих ребятах» мы видим что-то вроде бытового детектива. Сэм понимает, что с Майклом что-то не так, но что именно и кто за этим стоит, становится ясно далеко не сразу (заканчивается фильм, впрочем, в духе боевика). Идеи для историй можно также почерпнуть в сериале «Колчак: Ночной охотник» или более современном сериале «Детектив Дрезден: Секретные материалы». Фильм «Зимняя кость» и трилогия «Миллениум», хоть и далеки от сверхъестественного, тоже могут натолкнуть на интересные мысли.

Триллер. Триллер — это тоже расследование, но с элементами ужаса. Опасность должна мерещиться персонажам на каждом шагу. Когда в жизнь человека вторгается кто-то новый — сосед, одноклассник или коллега, — как герой на это реагирует? Что, если персонаж игрока станет свидетелем странного, даже зловещего поведения нового жильца? Может, застанет его пьющим чью-то кровь? И решит, что теперь этот маньяк будет охотиться и за ним. Противник в истории-триллере во всём превосходит персонажей игроков: он быстрее, умнее, сильнее, всегда на шаг впереди, особенно когда они думают, что наконец-то его перехитрили.

Что касается способностей, тут смело можно использовать весь арсенал. Попеременно ставьте перед охотниками задачи физические, социальные и ментальные. До самого конца противник должен казаться непрошибаемым. Они бьют его — он снова встаёт. Они думают, что им удалось убежать, а он уже поджидает их впереди. Они находят место, где спрятаться, а он всё ближе и ближе, как будто точно знает, где они притаились. В любом слэшере, от «Пятницы, 13-е» до «Хэллоуина», злодеи именно такие. Не менее настойчиво преследуют своих жертв динозавры из «Парка юрского периода».

Фильмы о Ганнибале Лектере показывают, как можно использовать в игре интервью и как задействовать помощь одного чудовища в поимке другого. Большинство сюжетов Хичкока идеальны для триллера. Всё, что нужно, — это добавить туда нежить. Классический триллер про вампиров — это «Ночь страха» (оригинал, в первую очередь, но и ремейк в какой-то мере). «Подмена» и другие фильмы о привидениях предлагают множество способов нагнетания атмосферы при помощи незримой угрозы. Один из лучших триллеров последних лет — графический роман «Ключи Локков».

Социальные и ментальные задачи

Когда игроки слышат, что им предстоит примерить на себя роль охотников на вампиров, у них может появиться искушение вложить побольше пунктов в физические параметры, чтобы уж точно выжить. Это будет ошибкой, ведь охота — это не только перестрелки, пожары и фехтование на мачете. Здесь мы приведём некоторые примеры, где и как можно использовать социальные и ментальные параметры.

Социальные: выудить информацию из гуля (запугивание); убедить врага, что тебя выгоднее оставить в живых (манипуляция); напомнить вампиру о человечности, показав дорогую его сердцу вещь (эмпатия); «Сдавайся, Дракула, мои друзья уже окружили это здание!» (хитрость); произвести впечатление на тореадора своим красноречием или искусством исполнения (красноречие, исполнение); заговорить зубы охраннику, чтобы он пропустил на частную территорию (законы).

Ментальные: найти нужную информацию в библиотеке или интернете (гуманитарные науки, информатика); обследовать тело (расследование, медицина); обнаружить следы двойной бухгалтерии (финансы); проявить должное почтение к вампиру или соблюсти редкий обычай, которого придерживаются на его родине (этикет, уличное чутьё); усовершенствовать оружие или вскрыть замок (ремесло, электроника).

В историях, посвящённых изучению сверхъестественного и разгадыванию оккультных головоломок, физические параметры тоже будут кстати. Их придётся применять достаточно часто. Но вы вполне можете не вспоминать о них на протяжении нескольких игровых встреч подряд, а сюжет при этом не утратит своей остроты.

Скорость развития событий

Если ваша игра от начала и до конца построена в жанре крутого боевика, промежутки между активным действием должны быть короткими. Всё, что нужно персонажам, — это оценить ущерб и пополнить боеприпасы. Если сюжет более философский, связанный с попытками не утратить Человечность, стоит уделить больше внимания диалогам и обсуждению пережитого. Герои боевика, разумеется, тоже разговаривают между собой, но их задушевные беседы иногда прерываются самым неожиданным образом, когда кто-то обнаруживает очередной труп.

В неторопливой детективной истории имеет смысл детально описать окружение: какой пустой кажется библиотека, как скрипит паркет, как пахнут старые книги, как режет глаза из-за многочасового просмотра микрофильмов, как сердце пропускает удар, если какой-то резкий звук вдруг нарушает тишину. Опишите чувство торжества, смешанного со страхом, которое посещает охотников, когда они в газете столетней давности находят фотографию человека, с которым разговаривали только вчера.

Иногда можно полностью пропустить несколько дней повествования. Это уместно, если ваши персонажи уже опытные охотники или история стремительно близится к развязке. Если игроки не против, уделите немного внимания повседневной жизни героев, чтобы они могли почувствовать, какими пустыми и незначительными кажутся их старые тревоги теперь, когда они знают, что за ужасы творятся на ночных улицах. Допустим, начальник одного из персонажей — гуль или просто работает на вампиров. Сцена их встречи на работе может быть интересной.

Осложнения

Иногда сюжет получается прямой, как полёт стрелы. События стремительно несутся вперёд и с размаху бьют точно в цель. Вот герои сидят в клубе, там обнаруживают труп, кто-то находит улику, все идут по следу, находят вампира и расправляются с ним. Финиш. Ничего сложного, раз плюнуть. Такие истории хороши, когда нужно сбросить напряжение. Они бывают короткими, но яркими и запоминающимися.

В длинной хронике, а тем более в хронике с открытым сюжетом, победа не достанется охотникам так просто (а если и достанется, то окажется ловушкой или приведёт к ещё большим проблемам). Разумеется, в конце концов они победят, ведь они главные герои, но в сюжете должно быть место осложнениям. Чем тяжелее испытание, тем сладостнее миг триумфа.

Когда рассказчик готовится к очередной игровой встрече, набросок будущей истории выглядит сперва как-то так: постановка цели, составление плана, кульминация, развязка. В чём будет цель охотников? Выкрасть артефакт, чтобы купить за него информацию. Какими способами они смогут до него добраться? Проникновение со взломом. Какие преграды они обнаружат на своём пути? Артефакт охраняют гули — нужно обезвредить их или пробраться незамеченными. Чем всё закончится? Какова награда? Если они раздобудут артефакт, то получат за него нужную информацию, если нет… Ну тут всё зависит от обстоятельств.

Это хороший чёткий сценарий. По нему может получиться отличная игра.

Но рассказчику не обязательно останавливаться на этом. Можно добавить парочку осложнений:

постановка цели, составление плана, столкновение с препятствием, изменение плана, снова препятствие, кульминация, развязка. Начало сценария остаётся прежним. Вот персонажи спланировали налёт на частную коллекцию, где хранится артефакт. Появляется первое препятствие: допустим, план опирался на то, что местный охранник каждую ночь в одно и то же время выходит покурить, но что, если его уволили? Или сегодня не его смена? Что делать? Игроки лихорадочно придумывают решение и проходят проверки навыков, применять которые даже не собирались. Если цена провала достаточно высока, они напряжённо уткнутся в бланки персонажей в поиске интересных идей. Когда они решат текущую проблему (и, может, парочку других), на какое-то время всё опять пойдёт по плану (возможно, слегка изменённому с учётом новых обстоятельств). Но вот они приближаются к нужной витрине. И возникает новое препятствие: пароль изменили (ведь один из сотрудников был уволен) или, допустим, на витрине лежит копия, а не оригинал. Охотники должны снова проявить изобретательность. А чем всё закончится? С наградой всё понятно, а вот вариантов провала стало куда больше: может, они так и не поняли, что перед ними подделка, и выкрали её; или, возможно, их поймали и теперь ведут к владельцу артефакта, давнему конкуренту их несостоявшегося информатора. В результате простая операция «хватай и беги» может превратиться в целое приключение, полное неожиданных поворотов и подводных камней.

Придумывая препятствия, не забывайте, что они не должны лишать игроков заслуженной награды. Не стоит пытаться любыми средствами привести их к поражению. Если они получили какую-то информацию благодаря своему хитроумию или в результате удачного броска игральных костей, эта информация должна быть правдивой и полезной. Ищите слабые места в их плане, то, чего они действительно не предусмотрели. Может оказаться так, что план идеален. В этом случае внезапное осложнение напомнит игрокам, что шансы не на их стороне — им противостоит незримая и могучая сила. В любом случае не забывайте, что вы рассказчик, а не соперник. Ваша задача — вовлечь игроков в действие, а не загнать их в тупик. Они должны волноваться за своих персонажей, понимая при этом, что всегда есть шанс на победу, а не раздумывать подолгу над каждым шагом из боязни вляпаться в очередную неприятность.

В идеале каждая игровая встреча должна, во-первых, привести к разрешению сложной ситуации, возникшей в конце предыдущей, во-вторых, поставить перед персонажами новую проблему, в-третьих, дать им возможность найти решение этой проблемы и, наконец, завершиться, поставив персонажей в новую сложную ситуацию. Можно закончить встречу очередным запланированным осложнением, но лучше всего подгадать момент, когда случилось что-то неожиданное для всех. Даже если встреча в результате закончится раньше, чем вы планировали, всё равно стоит сделать паузу, чтобы игроки успели осознать происходящее. Это даст им возможность подумать и одновременно подстегнёт их воображение. Впрочем, если им не терпится продолжить здесь и сейчас, останавливать игру не стоит.

Гибкость

Персонажи серьёзно уступают в силе своим противникам. В определённый момент они могут столкнуться с ситуацией, когда у них нет ни малейшего шанса на победу, если только рассказчик не поможет им незримой рукой. Или, наоборот, вампир может оказаться недостаточно сильным, чтобы в одиночку противостоять слаженной команде. Досадно будет, если вы всю ночь потратите на создание антагониста, который вроде бы во всём превосходит персонажей, а он не протянет против них и двух раундов. К тому же в такой битве не будет смысла: она не произведёт должного впечатления. Если это кульминационный момент, он утратит свой накал. Ниже мы приведём несколько советов, как нарушать правила, чтобы игра от этого стала интереснее.

Эти приёмы нужно использовать с осторожностью. Не увлекайтесь, если не хотите, чтобы игроки вас невзлюбили. Они должны проклинать вас, куда без этого, — но с улыбкой. Преодоление препятствий приносит чувство удовлетворения, и чем труднее было добиться успеха, тем слаще награда. Когда чаша весов слишком сильно склоняется в пользу вампиров, слегка качните её в сторону игроков. Если игроки разочарованы, добавьте жару.

Подливаем масла в огонь

Ниже вы найдёте несколько приемов, при помощи которых можно лишить персонажей преимущества или расширить пропасть между ними и их противниками. Вы сможете добавить реализма и усилить ощущение кошмара от происходящего.

Бессилие: когда персонажи встречаются с вампиром впервые, не давайте им возможности сопротивляться его способностям или как-то ещё противодействовать. Для подобной встречи лучше всего подходят пролог и завязка. Так можно познакомить игроков с главным антагонистом или показать силу каинитов в целом. Пускай вампир убьёт кого-то из второстепенных персонажей на глазах у охотников, пока они не могут ничего сделать, а затем спокойно уйдёт с места преступления, сковав их волю Величием.

Применяя этот приём, не забывайте, что люди чаще играют в ролевые игры, чтобы почувствовать свою силу, а не слабость. Когда на кону стоят жизни героев, не отбирайте у них возможность защитить себя. Не лишайте их шанса использовать свои сильные стороны, если у вас нет для этого очень веской причины. Но если получится показать истинную мощь вампира в начале, вам не понадобится в дальнейшем идти ни на какие ухищрения, чтобы заставить героев его бояться.

Действия в реальном времени: в критических обстоятельствах страх может взять верх над здравым смыслом. Порой игроки очень долго раздумывают над каждым следующим шагом, взвешивая все за и против. Не позволяйте им делать это в бою (или в другой напряжённой ситуации). Как только начался первый раунд, спросите у первого по инициативе игрока, что собирается делать его персонаж. Если он колеблется слишком долго, не нужно ждать — переходите к следующему. Давайте игрокам где-то от 3 до 6 секунд на размышления (примерно столько длится один ход).

Используйте этот приём с осторожностью, как и предыдущий. Лучше всего делать это в начале истории, в ситуациях, которые не будут стоить персонажам жизни. Возможно, благодаря этому к концу повествования игроки станут более решительными. Не забывайте, что ваша цель — усилить напряжение, а не поиздеваться над игроками, показывая им, насколько медленно они соображают. Не используйте этот приём, если ваши игроки не любят, когда на них давят.

Не в своей тарелке: все персонажи — обыватели с низким значением физических параметров? Пусть они попытаются выбраться из горящего здания или прыгать с крыши на крышу, уходя от погони. Все отличные стрелки и атлеты? Пусть ситуация располагает к тому, чтобы решать дело мирным путём. Пусть полиция прижмёт их вместе с информатором в полном оружия фургоне — посмотрим, как они будут выкручиваться. Нервные смешки за столом — это нормально, когда кому-то приходится проходить проверку с двумя d10 вместо привычных восьми.

Помните, что этот приём не наказание для игроков. Это вызов их изобретательности и способ усилить напряжение, заставить их забеспокоиться.

Каждое ваше слово может быть использовано против вас: вампиры угрожают не только жизни и здоровью героя. Они могут забрать у него всё. Буквально всё. Любой пункт в бланке персонажа можно использовать против него. Каждый факт биографии — это потенциальная цель для Сородича. Бухгалтеры на службе у вентру могут лишить охотника богатства. Союзников можно похитить или убить. Информаторов подкупить, чтобы держали рот на замке. Даже характеристики и способности можно обернуть против их владельца. К примеру, если у охотника хорошие физические данные, его можно заманить в драку, в которой противник будет ему не по зубам, ведь герой свято верит в свои силы. Персонажа с обширными знаниями в истории, охочего до новых фактов, может заинтересовать библиотека кого-то из старейшин. Даже если игрок не клюнет на удочку и не отправит туда своего героя, рассказчик может попросить пройти проверку воли, чтобы противостоять искушению.

Альтернативный вариант этого приёма — при создании персонажа наряду со специализацией вписывать ему подходящий недостаток, если у него высокое значение какой-то способности (4 или 5). Недостаток не должен быть слишком серьёзным. Лучше, чтобы он был направлен на взаимоотношения с окружающим миром, чем на штрафы к проверкам. В этих недостатках должна отразиться увлечённость персонажа и тот факт, что он посвятил очень много времени развитию какой-то одной способности, пренебрегая другими. Например, охотник с высоким значением социальных параметров может оказаться излишне самоуверенным, ведь он привык получать то, что хочет. Охотник с обширными научными знаниями может недооценивать угрозу со стороны вампиров, считая их естественным феноменом.

Опять же, не забывайте: всё это не для того, чтобы наказать игроков за высокое значение какого-то параметра. Наоборот, игроку этот параметр показался важным, значит, стоит обратить на него внимание в игре.

ДЕРЖИМ В НАПРЯЖЕНИИ

Охота — это тяжкое испытание не только для тела, но и для души. Об этом можно забыть, сидя в уютном кресле. Ниже вы найдёте приёмы, которые помогут держать игроков в напряжении.

Паранойя: регулярно предлагайте игрокам пройти проверку восприятия. Зловеще улыбайтесь вне зависимости от того, какой был результат. Помните: игроки прислушиваются к каждому вашему слову, когда вы описываете сцену. Детали, которые вы акцентируете, кажутся им наиболее важными. Подчеркните, какие подозрительно глубокие здесь тени, обратите внимание на подвесной мостик над головой, а когда герои отправятся проверять — скажите многозначительно, что им не удалось ничего обнаружить. Периодически сообщайте игрокам, что их героям вдруг стало неуютно, как будто кто-то на них смотрит, или у них просто дурное предчувствие. Пусть кто-то из вампиров вскользь упомянет улицу, на которой живёт персонаж, или место, где он работает, чтобы заставить его нервничать, пытаясь угадать, совпадение это или чудовища уже добрались до его близких.

Тайные проверки: результаты на игральных костях позволяют игрокам прогнозировать, что будет дальше. Если вы говорите, что персонаж ничего подозрительного не заметил, при этом игрок знает, что получил успех при проверке смекалки + бдительности, это красноречиво указывает на то, что никакой опасности не было. Если бросить кости за ширмой, игрок уже не будет так уверен. Точно так же можно заставить игрока сомневаться, сказал ли свидетель правду при допросе (социальная проверка), действительно ли верны логические выводы его охотника (ментальная проверка) и т. д. Однако если всегда бросать кости самостоятельно взакрытую, это займёт слишком много времени и отнимет много сил, особенно в бою — вам придётся много считать и всё держать в голове. К тому же не стоит лишать игроков удовольствия и привилегии собственной рукой решать судьбу своего героя. Тайные проверки стоит проходить в ключевые моменты, если в противном случае игрок получит больше информации, чем хотелось бы.

Игра света: тревожные сны и зловещие видения — отличный инструмент для нагнетания ужаса. Даже во сне охотник не может расслабиться — каждый раз, когда он закрывает глаза, его затягивает в водоворот кошмаров, сожалений и тяжких воспоминаний. Используйте сны, чтобы напомнить персонажам об их прегрешениях и мрачных тайнах, усиливайте впечатление, прибегая к метафорам и символам. Сон может начинаться совершенно невинно: охотник в окружении своей семьи, сцена домашней идиллии из прошлого. И внезапно солнце становится чёрным, близкие ему люди бросаются на него, обнажив клыки, и из глаз их катятся кровавые слёзы. Впрочем, присниться может не только кошмар. Если охотник близок к отчаянию, через сновидение можно придать ему душевных сил, возродить надежду, позволив взглянуть на тот счастливый мир, который он пытается построить.

При этом вовсе не обязательно ждать, пока охотник ляжет спать. Кошмары наяву и галлюцинации — неплохой способ напомнить игрокам о том, что такое бессонница и посттравматическое расстройство, а также показать эффект некоторых Дисциплин. Выберите кого-нибудь из персонажей, кто давно не спал или израсходовал почти весь запас воли. При описании сцены добавьте какую-нибудь деталь, которую больше никто не видит. Гримаса демона вместо лица у бармена; обнажённая окровавленная женщина за угловым столиком, рвущая на себе волосы; вампир, которого охотники убили две недели назад, пялится на них с танцпола, целый и невредимый. Предложите персонажу пройти проверку смекалки + бдительности, чтобы увернуться вовремя от рук, пытающихся его схватить, а потом объясните, что на самом деле там ничего не было. Отведите игрока в сторонку или передайте ему записку, чтобы странное поведение его персонажа осталось для других загадкой. Можно предложить охотнику потратить пункт воли, чтобы избавиться от навязчивых видений (рискованный шаг, если у него и так мало осталось). Или пройти проверку смекалки + шестого чувства, чтобы различать реальность и галлюцинации хотя бы в течение одной сцены. Иногда от кошмаров наяву поможет избавиться самый обыкновенный сон. Не стоит превращать игру в нагромождение галлюцинаций, но если добавлять их в сюжет умеренно, то это ещё больше усилит впечатление от острых сцен. Использовав этот приём пару раз, можно пойти ещё на шаг дальше. Представьте себе эффект, когда одно из видений так и не растворится в воздухе, даже после того, как охотник успешно прошёл очередную проверку (это может быть призрак или ещё какой-то сверхъестественный феномен).

В фокусе

В Мире Тьмы обитает множество вампиров, и у каждого есть свои слабые и сильные стороны, свои особенности, свой стиль. По отдельности большинство из них не представляет для охотников слишком большой угрозы, но нередко персонажи могут столкнуться с целой группой. Общество Сородичей не менее сложно устроено, чем общество людей. Оно поделено на фракции и иные группировки, у каждой из которых свои взгляды на нежизнь. Это не всегда будет важно для сюжета вашей игры. Но в определённых случаях может помочь поддержать тему или придать нужное настроение.

Камарилья

Вампиров Камарильи можно найти везде. Они поддерживают тесные контакты между собой и часто помогают друг другу. По своему влиянию на мир смертных они уступают только анархам. Сородичи Камарильи контролируют социальные институты людей, старательно соблюдают Маскарад и дорожат собственной Человечностью. Несмотря на аристократизм духа и гостеприимство Элизиумов, вампиры Камарильи — такие же хищники, как и все другие Сородичи, чудовища, для которых смертные не более чем скот, который можно уничтожить, если он перестал приносить пользу. Вампиры этой фракции лучше всего подойдут на роль антагонистов в историях о коррупции, власти, порядке и традициях.

На представителей Камарильи можно наткнуться в любом из слоев общества: от носферату, кормящегося бомжами, до аристократа-вентру, от головореза-бруха до светской львицы из клана Тореадор. Среди них есть нервные неонаты, тщетно пытающиеся доказать свою состоятельность, и отчаянные анциллы, крепко держащие в руках всю власть, какую сумели получить. Встречаются также учтивые старейшины, которые пригласят смертного в свой дом, но без сожаления вскроют ему вены, как только поймут, что больше он ни на что не годится. Каждый вампир в Камарилье сам по себе, они вольны проявлять свою индивидуальность как пожелают, но при этом обязаны подчиняться Принцу и следовать Традициям. Если охотники убьют вампира, за которым стоят другие, более сильные Сородичи, кто-то может заинтересоваться истинными причинами его Окончательной смерти.

Встретить кого-то из высокопоставленных членов Камарильи можно с гораздо большей вероятностью, чем, скажем, кого-то из верхушки Шабаша. Примоген, который пытается использовать героев, чтобы подорвать авторитет Принца. Шериф, обрушивший на них свой гнев, так как они оказались слишком успешны в своём деле. Камарилья предпочитает решать проблемы мирным путём, прибегая к дипломатии, чтобы не нарушать Маскарад. Её члены склонны к интригам и космополитичны. Они впишутся в любой сюжет, будь то история с социальной подоплёкой, детектив или боевик.

Шабаш

Вампиры Шабаша не склонны драматизировать. Они не устраивают сцен, оплакивая все рассветы и закаты, которых не увидят, не скорбят по возлюбленным, потерянным по воле рока. Природа вампира для них не повод для нытья. К дьяволу! Быть вампиром круто! Если вашему сюжету не хватает монстров, которые ни о чём не сожалеют и ни в чём не раскаиваются, обратите внимание на Шабаш. Сюжеты с участием Шабаша будут, скорее всего, вращаться вокруг темы бесконечной войны, жестокости, паранойи и религиозного экстаза. Они также хороши для демонстрации тёмной стороны таких понятий, как семейные узы, долг, взаимовыручка и честь.

С точки зрения охотника, самое большое различие между Шабашем и Камарильей в том, что вампиры Шабаша не путешествуют в одиночку. Камарилья одобряет объединение вампиров в котерии, но в Шабаше быть частью стаи просто необходимо. Подобная стая может стать прекрасным противником для организованной группы охотников. С точки зрения смертных, стая подобна стихийному бедствию. Её члены сеют хаос и разрушение, убивают всех на своём пути и подталкивают друг друга ко всё более жестоким действиям. Во время войны они могут подарить Становление первым встречным, а затем натравить толпу голодных, напуганных и ничего не понимающих новоявленных вампиров на других людей. Это прекрасный повод для целой группы смертных стать охотниками: они могут потерять любимых в этой бессмысленной бойне (тех могут убить или обратить) или оказаться среди немногих выживших свидетелей.

Вводите в сюжет вампиров Шабаша, когда вам нужно показать кровожадных монстров, причем так, чтобы счётчик трупов зашкаливал. Они не сдерживают Зверя. Они только и ждут повода, чтобы выпустить его на волю. Каждый вампир Шабаша — это воплощение кошмара. От ваятелей плоти — цимисхов до ласомбра, окружённых щупальцами живой тьмы, от серийных убийц антитрибу Тореадор, создающих произведения искусства из тел своих жертв, до духовников стаи, проповедующих свободу убийства. Их мрачные ритуалы и извращённые празднества требуют человеческой крови, и она течёт рекой. Спасение небольшого городка от очередной кошмарной жатвы может стать нелёгкой задачей для охотников.

Сюжеты с участием Шабаша мало чем отличаются от сюжетов, в которых присутствует Камарилья, за одним исключением: не будет никаких переговоров. Меч Каина не терпит компромиссов: идти на компромисс — признак слабости. Ни Епископ, ни вожак не смогут оправдаться, если о переговорах узнает их паства. Не то чтобы вампиры Шабаша не могли вести себя учтиво и вежливо, если это им для чего-то потребуется, просто в их случае светский разговор от попытки вскрыть горло собеседнику отделяет исчезающе тонкая грань. Они с презрением относятся к смертным, которые имеют глупость сопротивляться им, а в пылу сражения, как правило, им наплевать на Маскарад.

Анархи

Анархи не верят во всякую религиозную чепуху о природе вампиров, и банальностями их не купишь. Мёртвому всё равно, кто и почему его убил. Анархи — это кожаные куртки, мотоциклы, цепи в руках, сваливающиеся штаны и показуха. Во всяком случае, в большинстве своём. Среди анархов очень много молодых вампиров, причём часть из них уходит из своих кланов, чтобы примкнуть к движению. Анархи хорошо впишутся в сюжеты об уличных бандах, подростковом бунте, необузданности и молодости.

Им не хватает жизненной мудрости, у них нет влияния, зато у них буйный нрав и на их стороне грубая сила. Они словно гидра — убьёшь одного, и на его месте появятся двое. В неблагополучных районах и пригородах их можно встретить чуть ли не на каждом шагу. Конфликты с участием анархов вряд ли будут носить глобальный характер — у них для этого недостаточно политического веса. Но они вполне способны доставить немало проблем охотникам, если героям не безразлично, что творится по ночам на их улице. Такое противостояние может, например, завершиться конфронтацией с харизматичным и обаятельным лидером уличной банды.

Несмотря на устоявшийся стереотип, анархи считают себя просвещёнными и образованными вампирами. Культура им не чужда. Просто значение этого слова они понимают по-своему, не разделяя общепринятую позицию. У каждого поколения свои революционеры, бунт может принимать самые разные формы. Среди анархов можно встретить и 200-летнего мексиканца, который ещё помнит Войну за независимость, и уроженцев Хейт-Эшбери, для которых «Лето любви» всё ещё не закончилось, и даже старейшин-вентру, разочаровавшихся в политике клана и отыскавших место подальше от своих сиров. Джентльмены встречаются не только в Камарилье.

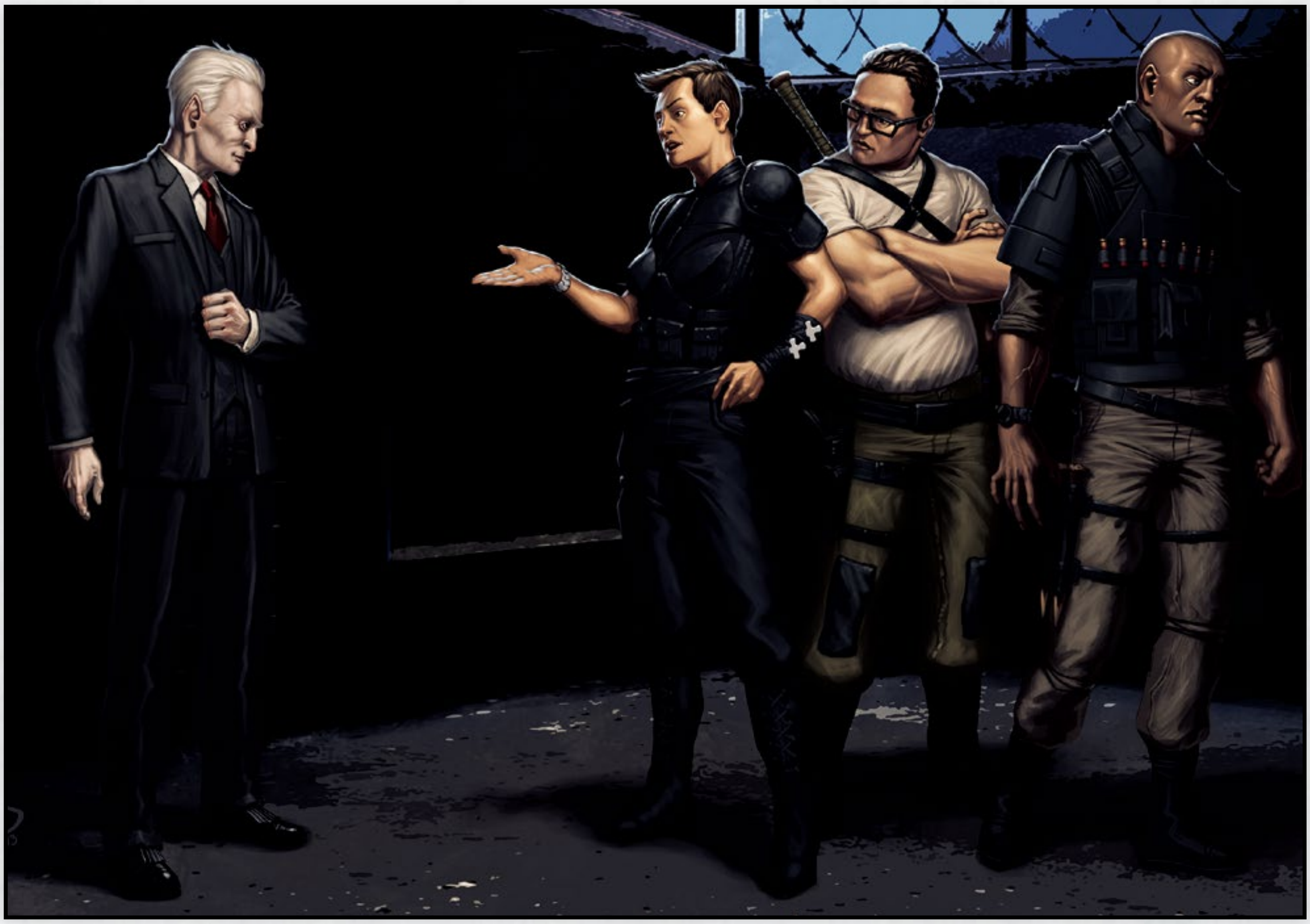
По отношению к охотникам анархи будут вести себя примерно так же, как вампиры Камарильи, но с меньшим пиететом к Маскараду и Традициям (и без малейшего намёка на религиозный экстаз поклонения Зверю, свойственный Шабашу). Анархи иногда говорят о готовности сотрудничать с людьми на равных. Это ложь, разумеется. Они волки, а смертные — всего лишь овцы, и волк не станет церемониться с овцой, если та будет ему перечить. Однако многие анархи сами верят в эту ложь.

Тал Махи Ра

Истинная Чёрная Рука скрывается от всех — даже от других Сородичей. Деятельность этой организации скрыта завесой тайны. Лучше всего она впишется в сюжеты о заговорах, тайных сделках, секретах бытия, археологических изысканиях и пророчествах о конце времён. Некоторые вампиры Тал Махи Ра считают, что служат Предтечам. Они надеются, что те пощадят их за преданную службу, и стараются заслужить благосклонность Древних, ослабляя другие фракции. Охотники могут оказаться пешкой в игре бессмертных. Агенты Истинной Чёрной Руки с радостью предоставят им всё необходимое: деньги, оружие, список целей. Взамен они потребуют информацию, любые данные, которые персонажи смогут обнаружить, а также оккультные артефакты, найденные в убежище их цели. Верхушка Тал Махи Ра состоит в основном из старейшин с неясной родословной. Они уверены в своих силах и считают, что смогут в любой момент избавиться от охотников, если те перестанут приносить пользу. Своим главным врагом Истинная Чёрная Рука считает Шабаш. В этой организации у неё больше всего агентов. В рядах Шабаша (как, впрочем, и других фракций) охотники могут столкнуться с молодыми представителями Тал Махи Ра, такими же пешками в руках их руководителей, как и сами герои. Они могут выполнять роль связных, пока персонажи делают всю грязную работу. Или предложить охотникам сделку — дать им сведения о старейшине Тал Махи Ра, чтобы самим подняться по иерархической лестнице чуть выше. Истинная Чёрная Рука гордится тем, что между её представителями нет вражды, как в других фракциях, но предательство свойственно вампирам от природы. К тому же у агента Чёрной Руки всегда есть оправдание: разве он в ответе за действия кучки смертных?

Инконню

Инконню — это тайная организация старейшин и мафусаилов, которые держатся в стороне от Извечной Борьбы. Они тихо занимаются своими делами — по слухам, пытаются найти способ достижения Голконды. Инконню лучше всего подходят для детективных сюжетов, вращающихся вокруг темы искупления и повествующих о тайнах истории. Обнаружить одного из представителей этой организации — нелёгкая задача для охотников, ведь эти вампиры, как правило, не участвуют ни в делах смертных, ни в кознях Сородичей. Но если охотникам нужно найти способ исцелить вампира, а не убить его, вероятно, единственный, кто сможет им помочь — это Инконню, ведь только представителям этой организации известен



путь к спасению, путь к Голконде. Если в вашей истории нужен раскаивающийся вампир, обратите своё внимание на членов Инконню. Среди Сородичей нет более человечных существ, чем они. По крайней мере, на первый взгляд. Не забывайте, что каждый из них в своё время поглотил немало человеческой витэ. Если охотникам предстоит схватка с кем-то из старейшин, Инконню прекрасно подойдёт на роль могущественного союзника, но помните, что представители этой фракции не горят желанием участвовать в Извечной Борьбе и нарушат статус-кво, только если это поможет им сделать шаг на пути к собственному спасению. На самом деле никто толком не знает, чего хотят члены Инконню. Что, если вся эта болтовня о Голконде нужна только для отвода глаз? Что, если у них какие-то другие цели? Какие именно — вы можете придумать сами. Возможно, кто-то из них просто устал гнаться за несбыточной мечтой и сломался. А может быть, он изначально служил кому-то ещё. С другой стороны, уничтожение старейшины, за которым охотятся персонажи, может оказаться последней преградой на его собственном пути к Голконде, и, убив его, они помогут ему всё-таки обрести спасение.

Независимые кланы

На самой периферии общества Сородичей можно найти несколько независимых кланов. Это Ассамиты, Последователи Сета, Джованни и Равнос. Часть из них издревле преследует свои собственные эзотерические цели, а некоторые просто изгои. Они не любят чужаков, их сообщества весьма замкнуты, но зато очень сплочённые (за исключением клана Равнос). Они привыкли без страха полагаться друг на друга и, как правило, ставят благополучие клана выше собственных интересов или интересов какой-либо фракции.

Ассамиты. Репутацию наёмных убийц ассамиты получили благодаря деятельности касты воинов — наиболее известных представителей клана, выполняющих контракты по всему миру. Плату они получают кровью вампиров, которую затем отвозят в Аламут. Они могут принадлежать к любой расе и национальности, исповедовать любую веру. Они бывают очаровательными и обольстительными, они интригуют странными манерами и располагают своим дружелюбием. Ассамиты могут выступать в той же роли, что тремеры, вентру или тореадоры, особенно если действие происходит на Ближнем Востоке или в Северной Африке. Некоторые из них могут десятилетиями скрываться в рядах вышеназванных кланов (или любых других).

Ассамит станет серьёзным противником даже для самой искушённой и хорошо экипированной команды. Это быстрый, как молния, невидимый убийца, готовый работать на любого, кому есть чем заплатить. По сути, охотники сами могут нанять его, сохранив немного крови убитого ранее вампира или взяв её у проткнутого колом заложника. Гораздо более вероятно, правда, что кто-то другой наймёт ассамита, чтобы избавиться от персонажей, когда они начнут представлять собой реальную угрозу, — это выводит идею охоты на охотников на новый уровень.

Ассамит может появиться перед героями не сразу. Сперва кто-то заметит в подворотне тёмную фигуру, которая тут же испарится. Затем увидит силуэт на крыше во время ночной слежки за убежищем очередной цели. И опять тот исчезнет раньше, чем охотники до него доберутся. Череда подобных встреч может длиться неделю или даже месяц, пока, наконец, ассамит не сделает свой ход. Когда персонажи будут готовы к штурму убежища, дождитесь, когда кто-нибудь отдаст команду вслух. Затем объявите им о том, что они не могут расслышать ни звука, хотя стоят совсем рядом.

Или пошлите к чёрту все эти прелюдии. Пусть ассамит явится, словно вспышка молнии, вооружённый Стремительностью и всем арсеналом других Дисциплин.

Последователи Сета. Не все Последователи Сета считают себя вампирами, во всяком случае уж точно не «сородичами». Они утверждают, что являются потомками бога Сета. С точки зрения других Сородичей, это аутсайдеры. Они вполне могут предложить охотникам помощь, подсказав, где прячется опасный вампир, а затем сдать их местным каинитам, удвоив таким образом свою выгоду.

Сетит может сотрудничать с кем-то одним из персонажей, снабжая его информацией, оружием и деньгами. В какой-то момент другие охотники начнут удивляться, откуда их товарищ всё это берёт. Тогда сетит может предложить помощь им всем. Смертельное ранение после неудачной охоты? И это тоже можно поправить. Не стоит беспокоиться о цене. Сочтёмся.

Сетиты хотят, чтобы каждый в этом мире был перед ними в долгу. Они используют для этого все известные пороки. Стоит поймать кого-то на крючок, и он будет приходить к тебе снова и снова, и каждый раз будет просить всё больше. То же самое касается религии: если кому-то нужно просветление, они готовы его предложить. Последователи Сета — это не просто клан, это ещё и культ. Они не прочь наполнить чью-то пустую жизнь смыслом, открыв ему истину Сета. Они считают себя хранителями эзотерического знания о конце света. Их храмы можно найти по всему миру. Там они собирают магические устройства и проводят кровавые ритуалы в надежде вызволить своего бога из Подземного мира или призвать змея Апопа, который поглотит солнце — их устроит и это. Любой сетит с радостью покажет, где можно достать артефакт, заклинание или ещё что-то, способное ускорить возвращение Сета. Он позволит охотникам сделать всю работу, а когда (и если) они вернутся с добычей, присвоит себе всё, что они найдут.

Джованни. Джованни — это не просто клан, это семья. Бесконечно большая и безумная семья, которая восхищается смертью, — и тем не менее всё-таки семья. Они неприлично богаты и хорошо организованы. Это своего рода мафия в мире сверхъестественного. Они занимаются незаконными азартными играми, рэкетом (причём «защищают» не только от обычных угроз, но и от внезапного появления призраков), контрабандой, вымогательством, торговлей наркотиками. Они везде, где только можно получить прибыль проверенным временем нелегальным способом. Большая часть их преступной деятельности так или иначе связана со смертными, что представляет собой неплохую завязку для хроники.

На Джованни работает целая сеть смертных и гулей. По количеству их, вероятно, больше, чем представителей самого крупного клана или даже фракции. По сути, у них есть целая армия помощников, вполне способных действовать в светлое время суток, так что персонажам, рискнувшим сунуть нос в их дела, не будет покоя и днём. Адвокаты на службе Джованни могут связать охотника по рукам и ногам. Банкиры на службе Джованни могут наложить арест на его имущество. «Крёстные отцы» Джованни могут вежливо обратить внимание героя на то, как беззащитны его родные и близкие. Да что уж, в школе, где учатся его дети, может появиться новый учитель, преданный Джованни (после того, как прежний погиб в ужасной катастрофе). И всё это при свете солнца.

Джованни — самый разносторонний клан, его представителям найдётся место в любом сюжете. Темы игры с их участием — это чаще всего коррупция, власть, запугивание, семейные узы, честь, секс и смерть. Только благодаря Камарилье их влияние пока ещё не заполонило собой все сферы общественной жизни. Незримое присутствие Джованни можно обнаружить даже в тех областях, которыми другие вампиры не интересуются. Они действуют в городах и на окраинах, могут выступать как в роли владельцев заброшенного дома на холме, так и в роли жестоких мафиози, подмявших под себя всю округу. Джованни может оказаться некрофилом, разоряющим склепы, или весёлым парнем в тенниске, который играет с вами в сквош. Как только они чувствуют где-то свою силу, они подминают под себя всё (и предпочитают вообще не лезть туда, где чувствуют свою слабость).

Помимо очевидной опасности, которую представляет собой любой вампир, Джованни могут также контролировать мертвецов: разговаривать с ними, поднимать из могилы и заставлять их выполнять команды. Они могут выступать в роли владельцев самого настоящего дома с привидениями, обладать знаниями, которые недоступны живым, и даже держать чью-то душу в заложниках. Убить способен любой, но только Джованни может гарантировать, что смерть будет только началом бед.

Равнос. Представители клана Равнос имеют репутацию бродяг и воров. Они приносят сплошные неприятности, и проще сразу от них избавиться. Мало кто из других кланов согласен терпеть их присутствие на своей территории. Равнос избегают общества вампиров. А значит, весь их интерес обращён на смертных. Скорее всего, они гораздо быстрее привлекут внимание охотников, чем Принца или Архиепископа. Хорошая новость — они преимущественно путешествуют в одиночку. Плохая новость — отнюдь не всегда. И выживать они умеют отменно.

Темы Равнос — это порок, зависимость, одиночество, отверженность, ложь и иллюзии. Каждый вампир — немного мошенник. Притворство им необходимо по меньшей мере для охоты и поддержания Маскарада. Но для Равнос обман — это всё. Они живут тем, что обдирают до нитки любого, кого встретят. Среди них есть мелкие воришки, которые украдут у тебя кошелёк (после того, как напьются крови), и есть высококлассные шарлатаны, которые завладеют всем твоим имуществом, продадут его пятерым покупателям, а затем скроются в неизвестном направлении. Казалось бы, это не лучшая завязка для игры в жанре ужасов, но на самом деле перспектива остаться без гроша в кармане пугает многих. К тому же, если охотники останутся без денег и убежища, их и без того шаткое положение станет попросту отчаянным.

Равнос мастерски владеют иллюзиями. Их клановая дисциплина — Фантасмагория — позволяет искажать реальность. На высоких уровнях равнос может стереть грань между реальностью и иллюзией: например, достать из воздуха чемодан, полный денег, или сотворить ужасного монстра, который будет не только выглядеть пугающе, но и черепа крушить по-настоящему. А более изобретательный Сородич может даже создать образ умершей жены охотника — разбередить старую рану и тем самым лишить его способности сопротивляться.

Гули

Гули — это слуги и наёмники, накачанные витэ. Они стоят где-то посередине между миром вампиров и миром охотников. По сути они так же бессмертны, как и каиниты, но у них есть слабые места. Их хозяева сочли, что они достаточно полезны, чтобы сохранить им жизнь, но ещё не достойны того, чтобы подарить им Становление. Гуль может быть слабым звеном, через которое охотники доберутся до вампира, или наоборот — после нескольких столетий подпитывания витэ он будет не слабее анциллы.

Гуль — это головорез из боевика, из тех, что набегают толпами со всех сторон и преграждают путь к цели. Или преступный гений из детектива, последние полтора века руководивший делами вампира, благодаря чему тот обрёл всё своё богатство и власть.

Гули плохо подходят на роль главных антагонистов, но освобождение одного из них (или нескольких) от власти хозяина может стать главной задачей охотников. Гули ещё не стали нежитью, так что, в принципе, их можно спасти. Темы, в которых будут уместны персонажи-гули, — это зависимость, потеря собственной идентичности, цена могущества и спасение.

Гули превосходят людей по силе и возможностям. Стать гулем — искушение для любого охотника. Стоит всего лишь выпить крови врага, и твои возможности значительно вырастут, а значит, ты сможешь выследить и убить ещё более сильного врага — с ещё более сильной кровью. Это порочный круг, попав в который, охотник вскоре обнаружит, что сам стал зависимым и жадным, что подвергает себя и других бессмысленному риску ради очередной порции витэ. Кровь вампира может толкнуть его на предательство, если кто-то из Сородичей предложит её добровольно в обмен на информацию о других охотниках.

Старейшины и мафусаилы

Охотник-одиночка сможет потягаться со слабокровкой. Группе охотников по плечу сразиться с котерией неонатов или молодой стаей Шабаша. Если они будут действовать слаженно, то смогут победить анциллу. Что до старейшин, мало у кого вообще есть шансы. Их невозможно одолеть, если полагаться только на силу.

Вампир может считаться старейшиной, если прожил около 500 лет. К этому времени любой из Сородичей будет достаточно силён, чтобы противостоять одновременно пятерым, а то и десятерым вампирам. Что уж говорить о смертных? Впрочем, старейшины тоже уязвимы. Они чрезмерно горды и медленно приспосабливаются к новым условиям жизни. Охотники могут использовать против них современные технологии, о которых те не имеют ни малейшего представления. Старейшина — это антагонист для целой хроники. Героям потребуется хорошо продуманный план, чтобы одолеть его. Несмотря на то что старейшины бесконечно далеки от ночной жизни, они при этом не настолько глупы, чтобы не заметить врага, ведь они веками принимали участие в Извечной Борьбе. С тем же успехом старейшина может оказаться кукловодом, дёргающим охотников за ниточки на протяжении всей игры. Возможно, своими действиями они разрушат его планы. А может быть, наоборот, сыграют свою роль идеально.

Старейшина — не лучший противник для боевика, хотя драка получится эпичной: охотники врываются в его убежище, вооружённые до зубов новейшими техническими устройствами, огнемётами и зажигательными бомбами. Впрочем, если за века старейшина достиг вершин в изучении Стойкости, то он всё равно окажется персонажам не по зубам. Такой антагонист лучше подойдёт для размеренного повествования, в ходе которого у игроков будет возможность постепенно погружаться в суть интриги, срывая один за другим покровы тайны, а затем медленно подбираться к добыче, лишая её опор и ослабляя влияние. Старейшины неспешны, они не желают покидать своих убежищ и боятся только других, таких же как они, старейшин. Они подобны паукам в своей паутине — терпеливо ждут, пока добыча сама придёт к ним в руки. У них, скорее всего, есть глаза и уши — помощники, которые делают всю грязную работу. Чтобы паук наконец зашевелился, охотникам сперва надо закрыть эти глаза и заткнуть эти уши. С другой стороны, они и сами могут оказаться в роли невольных помощников.

Когда охотники наконец столкнутся лицом к лицу со старейшиной, у них уже должен быть целый арсенал оружия и, возможно, союзники в лице других вампиров (или иных существ Мира Тьмы). Магические артефакты и ритуалы будут весьма кстати. Возможно, они захотят привести к логову старейшины кого-то из его врагов или просто ворваться туда днём, спалить всё дотла и подорвать фундамент, чтобы завалить каинита обломками. Это его не убьёт, но можно надеяться, что он не скоро сможет высвободиться.

Ещё более непостижимые и могущественные вампиры — это мафусаилы. Их мощь лежит за гранью понимания не только обычных людей или Сородичей, но и самих старейшин. Чтобы влиять на мир вокруг, мафусаилам даже не нужно находиться в сознании. Всё, что сказано выше о старейшинах, относится и к ним, нужно только поднять планку ещё на пару-тройку уровней.

Мир Тьмы

Хотя эта книга посвящена охотникам на вампиров, не упомянуть прочих обитателей Мира Тьмы было бы упущением. Если ваша хроника подразумевает, что помимо каинитов в мире обитают и другие сверхъестественные существа, и все они борются друг с другом за ресурсы, то без их присутствия, пускай незримого, игра будет неполной. Если вы хотите шокировать охотников, столкнув их с ещё более жутким созданием, в то время как они думают, что хуже вампиров ничего быть не может, — этот раздел вам поможет. Сверхъестественные существа могут служить отвлекающим манёвром или стать могущественными союзниками. Они — больше, чем просто очередное физическое препятствие. Отнеситесь к ним как к возможности подчеркнуть или опровергнуть какие-то идеи, подкрепить тему, повысить ставки или показать, насколько мало знают охотники об окружающем их мире. Ниже вы найдёте краткие описания прочих существ, населяющих Мир Тьмы.

Оборотни (В20, стр. 406–409). Хорошая новость — люпены испытывают такую жгучую ненависть к вампирам, что это сродни религиозному фанатизму. Вампир — это раковая опухоль на теле мира. Они творят зло без малейшего колебания. За редким исключением, любой оборотень попытается убить вампира, как только увидит. Плохая новость — на людей им, в общем-то, наплевать.

Человек и оборотень не смогут сотрудничать на равных, даже если поладят. Самый крепкий из людей — просто хрупкое дитя по сравнению с люпеном. Их боевая форма кого угодно напугает до потери сознания. Нужно обладать железной волей, чтобы не сбежать при первом же взгляде на это чудовище и не отрицать в дальнейшем самого его существования, убеждая себя и всех вокруг, что это было просто какое-то дикое животное. Эффект Делирия можно сгладить, если это необходимо для игры, или, наоборот, усилить для нагнетания ещё большего ужаса. Кто-то из охотников может быть в родстве с люпенами, что даст им повод сотрудничать и уменьшит эффект Делирия. Но даже таких людей люпены не воспринимают всерьёз — для них это потенциальные партнёры для размножения, не более того. При этом охотники могут оказаться меж двух огней, зажатые в тисках конфликта между аристократами и индивидуалистами — Сородичами, с одной стороны, и люпенами с их первобытным укладом жизни, с другой. Ни тем, ни другим, по большому счёту, нет дела до людей.

Если вы хотите показать, насколько опасен и хрупок союз с люпенами, нагнетайте напряжение в момент опасности. Оборотень — это бешеная машина для убийств, в пылу сражения он с трудом отличает своих от чужих. Это бомба, готовая взорваться в любой момент. Оборотни способны забыть о сотрудничестве с людьми, как только их общий враг превратится в пепел.

Тема, которую оборотни привносят в сюжет, — это защита собственной территории. Охотники могут избавить свой район от вампиров, а потом обнаружить, что какая-то новая нечисть заняла освободившееся место. Возможно, расследование или погоня заставят их нарушить границы владений люпенов. Не исключено, что у них появится общая проблема: например, чародей или инферналист из рядов Сородичей выпустит в мир злого духа или влиятельный вампир начнёт перекраивать городской ландшафт, возводя небоскрёбы на месте зелёных зон.

Союзники из оборотней так себе, зато противники получаются отменные. Используйте их в качестве отвлекающего манёвра — допустим, они окажутся в ответе за череду кровавых убийств на границе своих владений (или вампиры просто попытаются свалить на них вину). Гангрел или равнос может умышленно привести своих преследователей к святыне люпенов в надежде, что их гнев обрушится на охотников, а самому вампиру удастся унести ноги. Пережить подобную встречу поможет только серебро, огонь или чудеса красноречия.

Маги (В20, стр. 409–412). Пробуждённые могли бы стать отличными союзниками для охотников. Из всех, кто представлен в этом разделе, они ближе всего к обычным людям. Проблема только в том, что они не желают раскрывать человечеству факт своего существования. И сама реальность поддерживает их в этом, наказывая за слишком очевидные проявления магии. Если у кого-то из охотников есть Дар, встреча с магами может оказаться для него испытанием, заставить переосмыслить, что же на самом деле представляет собой магическая энергия и тайные знания. В то же время наличие Дара может послужить поводом для сотрудничества: обмена услугами или информацией.

Маги не любят вампиров, но предпочитают не вмешиваться в их дела. Среди вампиров, впро-

чем, немало тех, кто занимается неким подобием магии: баали, тремеры, цимисхи, ассамиты-чародеи, некоторые вампиры Шабаша и Тал Махи Ра. Любой из них может перейти дорогу магам, и есть вероятность, что ковену понадобится помощь охотников. Однако, возможно, маги и сами будут заинтересованы в том, чтобы вампиры добились успеха в своих ритуалах, — тогда они окажутся по другую сторону баррикад.

История с участием магов, скорее всего, будет вращаться вокруг тем власти, высокомерия и искажения. Они выглядят как люди, дышат как люди, в их жилах течёт та же кровь, что и у всех смертных, но они оставили далеко позади все заботы человечества — так люди ли они? Вот в чём загадка. Охотнику может показаться, что маг на его стороне, но рано или поздно он поймёт, что тот, обладая непостижимым могуществом, смотрит на мир совсем другими глазами.

Если охотники отправятся на поиски древних магических артефактов или оккультных сооружений, маги могут заинтересоваться их расследованием. Возможно, они попытаются опередить охотников или остановить их (техноманты, например, считают, что некоторые предметы должны оставаться там, где до них никто не доберётся).

Призраки (В20, стр. 414–415). Встреча с призраком может стать тяжёлым душевным испытанием для охотника. Даже более тяжёлым, чем встреча с вампиром. Появление призрака способно заставить усомниться в существовании загробного мира (по крайней мере, в том виде, в котором его представляет та или иная религия) и лишить надежды на посмертное вознаграждение. Или просто напугать до чёртиков, если проблемы жизни после смерти охотника не слишком волнуют. Даже если он достаточно суров, чтобы не сбежать при виде оборотня, это не значит, что он не обмочит штаны при встрече с привидением.

Призраки — это неизведанное, это жуть, это грехи прошлого и, разумеется, сама смерть. Они могут выступать в роли идеальных свидетелей — рассказать охотникам подробности собственной смерти или иного события, которое тех заинтересует. Если в игре появляются призраки, стоит сделать акцент на ауре тревоги, окружающей их, на их странной речи и неприкрытых эмоциях. Это чуждые, потусторонние существа. Они материализуются и исчезают, сами этого не замечая. Опишите, как волосы встают дыбом, когда привидение, пытаясь привлечь внимание персонажа, пролетает сквозь его собственное тело.

Призраки могут появиться сами, если охотники вторглись в их обитель. Но с тем же успехом их могут призвать вампиры при помощи Некромантии, заставив охранять какое-то место. Джованни ничего не стоит послать привидение шпионить за охотниками. Если среди охотников есть кто-то с достоинством «медиум» (В20, стр. 532), он и сам может отправить духа с подобным заданием. Если призрак окажется бывшей жертвой каинитов, возможно, он захочет помочь охотникам расправиться с убийцами. Если же это душа гуля или невинного человека, нечаянно попавшего под огонь, она будет преследовать охотников и мешать им.

Персонажи, скорее всего, не смогут напрямую причинить вред призраку. Если они захотят избавиться от духа, придётся сперва разорвать его связь с материальным миром. Иногда для этого надо выполнить последнее желание призрака, возможно, передать кому-то его предсмертные слова, отыскать деньги, которые он не успел отдать своему сыну, или сделать что-то ещё, что позволит душе уйти с миром.

Демоны (В20, стр. 415–417). Кем бы вы ни считали демонов — падшими ангелами, рождёнными ещё до сотворения мира, или злыми духами из другого измерения, ясно одно: они существуют. В большинстве своём они скрываются под личиной обычных людей. Демона невозможно отличить от человека, особенно если у тебя нет **шестого чувства** или Дара. Всех демонов объединяет одно: они любят заключать сделки. Они могут предложить охотнику то, о чём он и мечтать не смел. Деньги? Снаряжение? Встать из инвалидного кресла, в котором ты оказался благодаря вампиру? Научиться призывать огонь силой мысли? Что угодно, стоит только пожать ему руку и поставить подпись собственной кровью. А что взамен? Хороший вопрос. Цена победы и отчаянная решимость — вот две центральные темы любой игры, в которой присутствуют демоны.

Демоны могут сыграть роль провидения (пускай не совсем божественного), если охотники оказались в безвыходном положении. Допустим, неудачная стычка с вампирами закончилась тем, что все персонажи попали в больницу. Или их расследование зашло в тупик по не зависящим от них обстоятельствам. Появление демона поможет найти выход, не разрушая при этом атмосферу. Какое бы настроение вы ни задали в своей хронике, демон, скорее всего, сможет его подкрепить. Персонажи, разумеется, не обязаны соглашаться на сделку (отказаться было бы самым правильным решением), но у рассказчика по меньшей мере будет шанс продвинуть сюжет хоть куда-то, не давая игрокам слишком очевидных поблажек.

Предложение демона всегда заманчиво. В чём бы оно ни заключалось, другого пути нет. Перед охотниками встаёт вполне очевидный вопрос: чем они готовы пожертвовать ради победы? Может, они решат, что вампиры — более насущная проблема, а искупление грехов они смогут заслужить позже. Или, как Фауст, понадеются, что новая сила поможет справиться и с самим демоном.

Зомби. Некогда зомби были послушными орудиями некромантов. Некоторые Сородичи способны вдохнуть подобие жизни в труп, чтобы тот выполнял определённые задачи. Джованни, самеди и вампиры Истинной Чёрной Руки часто используют эту неуклюжую рабочую силу. Чаще всего зомби служат обыкновенным безвольным пушечным мясом, но могут представлять и существенную угрозу, особенно если поднялись не по воле некроманта, а по какой-то иной причине (по какой именно — решать вам). Они вносят в игру тему смерти, рабства и ужаса.

В последнее время охотники стали замечать зомби, которые бредут куда-то сами по себе. Они упорно двигаются к своей цели, но, как правило, не пытаются объяснить, что им нужно. Зомби медленно ковыляют в неизвестном направлении и нападают только на тех, кто мешает им идти. Есть несколько теорий относительно того, куда они направляются. По большей части эти теории носят религиозный и апокалиптический характер. Стоит заметить, что даже самые приземлённые из них рисуют довольно мрачную перспективу. Они утверждают, что призраки бегут из подземного мира, вселяясь во что попало. Возможно, там появилась какая-то великая угроза. Или действительно близится апокалипсис.

Зомби в игре могут послужить знамением конца света, отвлекающим манёвром, охраной на пути к некроманту или побочным эффектом какой-то мощной магии.

«Другие» охотники. Одновременно со странными зомби на ночных улицах появились и странные

Быть или не быть Геенне

Демоны? Зомби? Охотники, обладающие невероятной мощью и утверждающие, что их наставляют ангелы? Судя по всему, Армагеддон уже близок. Впрочем, может быть, и нет. Это решать рассказчику.

История об охотниках, которая разворачивается на фоне близкого конца света, будет особенно насыщенной. Она коснётся всех основных тем, упомянутых в этой книге: отчаяние, человечность, цена победы, надежда и безнадёжность. Что изменится для охотника, когда он поймёт, что конец близок? Как это повлияет на него самого? Станет ли охота сложнее? Или, наоборот, проще?

Продемонстрируйте отчаяние, которое охватывает Сородичей в преддверии Геенны. В конце концов, когда восстанут кровавые боги из их легенд, первую жатву они снимут не с людей, а с них. Возможно, Шабаш станет сотнями давать Становление новым вампирам, чтобы собрать армию, способную противостоять Предтечам. А Камарилья будет предпринимать отчаянные попытки держать всё под контролем, цепляясь за иерархию и правила. По всем владениям вампиров прокатится волна диаблери: молодые вампиры ищут способ защитить себя, старые пожирают своих потомков, чтобы поддержать силы. Привычная для многих Сородичей праздная нежизнь превращается в жуткий кошмар, когда в мир возвращаются их древние прародители. А в центре всего этого безумия — охотники. Избранные воины, на чью долю выпало защитить людей и помочь им разобраться в происходящем, несмотря на свои скудные знания и ограниченные возможности.

Когда зомби маршируют по улицам, а вампиров уже не сдерживает никакой Маскарад, охотникам больше не нужно скрываться от других людей. Наоборот, они герои, и это всем очевидно. Простые смертные, готовые противостоять силам тьмы. Пускай это ложка мёда в море дёгтя, но для тех, кто годами жертвовал собой безо всякой надежды на благодарность, это в какой-то степени облегчение.

Отчаянные времена — отчаянные меры. Союзы, которые раньше казались невозможными, теперь вполне приемлемы. Быть может, охотники обнаружат, что у них довольно много общего с теми, кого они считали чудовищами? Мир ещё можно спасти, но для этого надо объединить усилия. Но смогут ли охотники и вампиры преодолеть взаимную вражду и недоверие, давно ставшее второй натурой и для тех, и для других?

охотники. Трудно подобрать для них название. Они просто какие-то... другие. Они выглядят как обычные люди, но им подвластны силы, которые остальным и не снились. Похоже, они следуют чьим-то указаниям, хотя рядом с ними никого не видели. Кто они? Просто сумасшедшие, овладевшие новым Даром? Или вообще не люди?

Нарастание угрозы, цена победы, апокалипсис — вот темы, которые поможет раскрыть появление «других» охотников. Персонажи, которые заключили или собираются заключить сделку с демонами, могут повстречать их на своём пути. Эта встреча станет предупреждением или пророчеством. Они смогут воочию увидеть, что ждёт их самих через какое-то время. Возможно, это только убедит их в правильности принятого решения. Не исключено также, что «другие» охотники покажутся ещё более опасными и пугающими, чем вампиры, на которых они охотятся.

Смертные: силы правопорядка

Рано или поздно охотникам придётся столкнуться с силами правопорядка. Возможно, им предъявят вполне обоснованные обвинения: ношение оружия без лицензии, поджог, нарушение границ частной собственности, проникновение со взломом. Или к ним заявится подкупленный вампирами офицер — просто чтобы припугнуть.

Полиция может выступать в качестве одного из глобальных противников. И как безликое препятствие, и как отдельные персонажи-антагонисты. Если охотники оставили после себя какие-то улики, начнётся следствие. Пройдите продолжительную проверку интеллекта + расследования. Каждый бросок — это день или неделя, в зависимости от того, какой темп игры вы хотите задать. Если вам нужна бешеная гонка со временем, пусть это будет день. Если хотите дать игрокам больше времени на поиски вампиров, тогда неделя. Персонажам в любом случае нельзя забывать об осторожности, ведь рано или поздно полиция всё равно до них доберётся. Сложность проверки зависит от количества улик (10 — если их практически нет; 5 — если оружие зарегистрировано на имя одного из охотников). Когда в деле появятся новые зацепки, можно уменьшить сложность или увеличить пул (больше людей, подключённых к расследованию). С каждым полученным успехом полиция будет всё ближе. 5 успехов достаточно, чтобы кому-то из героев позвонили, чтобы задать несколько вопросов. Накопив 10 успехов, полиция отправит сотрудника лично познакомиться с подозреваемыми. Получив 25 успехов, полиция выпишет ордер на обыск. И так далее.

Когда тебя прижали стражи порядка, отстреливаться — не самая удачная идея, хотя многие игроки предпочитают именно такой метод. Полиция, может быть, и подкуплена, её сотрудниками могут манипулировать, но убийство полицейского — очень тяжкое преступление. Так просто это героям с рук не сойдёт. Так что же делать? История может разворачиваться дальше на фоне следствия (и даже в тюрьме), ведь охота — это не только слежка по ночам и стычки в подворотнях. По сути, большинство полицейских (кроме самых отъявленных негодяев) будет на стороне охотников, пусть они сами этого и не понимают. Если персонажи не оказывали сопротивления при аресте, это зачтётся им во время суда. Более того, кто-то в полиции может проникнуться к ним симпатией. Это хороший шанс обзавестись союзниками, которые могут помочь выпутаться из сложившейся ситуации. Кроме того, охотники могут скинуться и нанять хорошего адвоката, чтобы тот попытался замять дело, но справится ли он с окружным прокурором, этой марионеткой в руках чудовищ? Если вы не хотите, чтобы охотники просиживали штаны в камере, сделайте так, чтобы их выпустили под залог. Охотникам это не по карману? Самое время для появления загадочного незнакомца. Может, это ещё один охотник, более опытный? Или целая организация вроде проекта «Сумерки»? Или даже вампир, который пообещает, что кошмар скоро закончится, если охотники не будут делать глупостей.

Не стоит уводить историю слишком далеко в сторону, увязая в судебных разбирательствах. Вам решать, насколько эффективно работает полиция. Может, она просто ничего не заметит. Не исключено, что вампиры невольно помогут охотникам, прикрывая свою собственную деятельность. Дело может затянуться из-за нехватки сотрудников. Если в успехе персонажей кто-то сильно заинтересован, он может подкупить полицию. В целом про силы правопорядка не стоит забывать, но конфликт со стражами закона не должен выходить на первое место.

Глава шестая
Организации и их ресурсы

В главе, посвящённой охотникам в книге «Вампиры: Маскарад» (стр. 397–401), вы найдёте описания нескольких организаций. Здесь мы расскажем о них более подробно. Сперва остановимся на людях, прилагающих совместные усилия для борьбы с Сородичами, а потом обсудим материальную базу, которой они обладают.

Общество Леопольда

И явился мне ангел и возвестил громогласно: «Многих и многих тварей породил Великий Дракон, Змием или Сатаной называемый, и ходят они среди вас! Говорю вам, Слуги Христовы, близится Страшный суд, грядёт Второе пришествие! Сильны отродья дьявольские, и становятся они сильнее с каждым часом, и число их растёт. Твари те — гнойная рана на теле земном. Мы же — целебный бальзам. Огнём должны мы прижечь эту рану и очистить её от смрада! И тогда мир будет готов к пришествию Его, и Он наградит нас и назовёт достойными».

Леопольд из Мурнау, «Завет Леопольда»

Называйте их как хотите: свечой в ночи, ранеными ангелами или фанатиками-садистами. Только не говорите, что они бездействуют. Они — овцы из стада человеческого, но восстали они против хищных тварей. Задолго до того как наука вооружила людей и осветила им путь, эти смелые души уже сражались с тьмой. Это вам не средневековые крестоносцы, просиживающие штаны в своих монастырях. Каждую ночь они выходят на улицы городов, вооружённые свинцом и сталью, и в свете неоновых распятий орошают грязный тротуар кровью чудовищ. Они пользуются интернетом, чтобы искать новобранцев и координировать атаки. Они слушают цифровые хоралы в наушниках, чтобы нечестивые голоса демонов не коснулись их разума.

Ниже вы найдёте историю современной Инквизиции. Никто из смертных во всём мире не внушает Детям Каина большего страха.

Тема и настроение

Основная тема игры за Инквизицию — это современные крестоносцы. Весь мир — Святая земля. Тайная война идёт на каждой улице в каждом городе, пусть обычные люди её и не замечают. Дороги назад нет. Ставки высоки как никогда. Противник — сам Дьявол, и судьба человеческих душ висит на волоске. В секунды самого глубокого отчаяния инквизиторы осознают, что настоящее сражение ещё даже не началось. Когда расколется твердь земная и адское воинство явится в мир, вот тогда наступит час испытания. Впрочем, Инквизиция к этому готова.

Наиболее подходящее настроение — вера и сомнение. Маятник веры — это меч. Апокалиптическое безумие раскачивает его всё сильнее. Чья кровь прольётся? Сможет ли инквизитор сохранить веру, делая то, что он делает? В сердце любой истории про Инквизицию лежит религиозный экстаз, позволяющий людям творить чудеса и в то же время толкающий их на чудовищные поступки.

Монашеские ордена

Католическая церковь насчитывает немало религиозных орденов. Часть из них сыграла важную роль в становлении Общества Леопольда. Ордена, оказавшие на него наибольшее влияние, приведены ниже. В большинстве случаев для вступления в них требуется принести обеты целомудрия, бедности и послушания. Для обозначения членов ордена используются аббревиатуры после имени. Вы найдёте их в описании.

Бенедиктинцы

Орден Святого Бенедикта (Ordo Sancti Benedicti, O. S. B.) объединяет священников, монахов и мирян, следующих Уставу Святого Бенедикта, написанному св. Бенедиктом Нурсийским в 520 г. Устав ордена не слишком строгий и весьма практичный. Упор делается на ежедневные молитвы и литургию, весьма приветствуются труд и интеллектуальная деятельность. Несмотря на то что устав предписывает монахам уход от мира, многие аббатства активно участвуют в мирской жизни: они занимаются образованием, вопросами реформации церкви и возрождением средневековой духовной музыки.

Доминиканцы

Доминиканский орден, более известный как Орден братьев-проповедников (Ordo fratrum praedicatorum, O. P.) был основан св. Домиником в 1215 году. Его цель — проповедовать Евангелие и бороться с ересью, заблуждениями и пороками. Доминиканцы делятся на три ветви: в Первый орден входят священники и братья-монахи; Второй орден — это женская ветвь, объединяющая монахинь, живущих в монастырях; Третий орден, в свою очередь, делится на две части: сюда входят сёстры-монахини, живущие среди мирян (они занимаются миссионерской деятельностью и социальной работой), и миряне, следующие идеалам ордена, но не принимающие постриг. Типичное облачение доминиканского монаха — белая туника с капюшоном (или покрывалом у монахинь), чёрный плащ с пелериной и чётки. Доминиканцы следуют Уставу Святого Августина, предписывающему жизнь в общине, аскезу, обет молчания и распевание торжественных хоралов. Наиболее ревностные доминиканцы не едят мясо.

Францисканцы

Св. Франциск Ассизский основал целых три ордена, и все они называют себя францисканцами. Первый из них был организован в 1209 году и на данный момент состоит из трёх автономных групп: Ордена меньших братьев (Ordo Fratrum Minorum, O. F. M.), Ордена меньших братьев конвентуальных (O. F. M. Conv.) и Ордена меньших братьев капуцинов (O. F. M. Cap.). Второй орден включает в себя монахинь. Его также называют Орденом бедных клариссинок (по имени св. Клары, основательницы). Третий орден состоит из мирян, следующих учению св. Франциска в повседневной жизни.

Францисканцы — самый многочисленный орден Римско-католической церкви. Все его подразделения чётко разграничены, и каждое имеет свою юрисдикцию. На протяжении своей истории францисканцы практиковали евангелизм, строили госпитали, заботились о больных и обездоленных, занимались историческими исследованиями и работали учителями. Они проповедуют бедность Христа и церкви, и в ранние периоды их не раз обвиняли за это в ереси.

Иезуиты

Общество Иисуса (Societas Jesu, S. J.), основанное в 1540 году св. Игнатием Лойолой, быстро распространило своё влияние по всему миру. Иезуитские миссионеры проповедовали христианство в Азии, Африке и Латинской Америке, а учёные ордена внесли немалый вклад в развитие теологии, лингвистики и философии. Цель ордена двояка: с одной стороны, личное спасение, с другой — спасение всего человечества. Иезуиты не привязаны к какому-то отдельному апостолату (госпиталю, школе, миссии и т. п.). Игнатий отказался от многих традиционных монашеских практик, которые, по его мнению, мешали активному распространению веры, в том числе от совместного пения на богослужениях, обязательных постов и епитимий. Современные иезуиты гораздо больше вовлечены в жизнь общества, чем другие ортодоксальные католики.

Есть четыре ранга, к которым может принадлежать иезуит: схоластики, молодые иезуиты, находящиеся на обучении; братья (светские коадъюторы), которые служат в хозяйственных учреждениях ордена; священники (духовные коадъюторы) — те, кто принёс простые обеты; и профессы — умудрённые священники, которые принесли торжественные обеты бедности, послушания и целомудрия.

Чтобы стать иезуитом, нужно пройти долгий и сложный путь: сперва идёт двухлетний новициат, затем три года академического образования, два или три года апостолата, четыре года изучения богословия (с рукоположением после третьего года) и один год терцианства (молитвы, интеллектуальная деятельность и начало пастырского служения). Обеты обычно приносят после терцианства. Затем многие продолжают академическую деятельность (докторат). Обучение и послушание отсеивают недостойных, формируют у кандидатов необходимые для служения навыки и посредством духовных упражнений, введённых в обиход самим Игнатием, помогают достичь единения с Господом.

Сенаклиты и сенакул

Сенаклиты — это инквизиторы, работающие в одной группе. Сенакул — это убежище и штаб-квартира инквизиторов. Название произошло от наименования комнаты, в которой Христос и его апостолы ужинали во время Тайной Вечери. В переводе оно обозначает не что иное, как столовую. Некоторые из старших Сородичей до сих пор помнят значение этого слова. Этимологическая ирония доставляет им истинное удовольствие, когда они пьют кровь очередного инквизитора.

Внутреннее деление

Подобно Римско-католической церкви, Общество Леопольда также имеет внутреннюю структуру. Цель у всех инквизиторов одна — стереть сверхъестественное с лица Земли. А вот интересы и методы порой весьма различаются (вплоть до противоположных). Четыре основных подразделения Общества Леопольда — это Кондотьеры, Меч Господа, Канцелярия цензоров и Орден Святой Жанны. Остальные группировки не настолько велики. Их описание вы найдёте в разделе «Другие организации инквизиторов».

Крупные подразделения

Кондотьеры

Это военизированное подразделение, основанное в XV веке, больше ориентировано на обеспечение безопасности Общества, чем на осуществление его основной миссии. Руководит подразделением генерал-кондотьер (назначаемый генерал-инквизитором). У кондотьеров нет той автономии, которой пользуются остальные инквизиторы. Как правило, их приписывают к крупным и старым сенакулам для обеспечения их безопасности. Небольшие сенакулы не могут позволить себе постоянного присутствия кондотьера, но вправе запрашивать помощь, если им необходима охрана или нужна поддержка для выполнения определённого задания.

Не так давно генерал-инквизитор Бауэр организовала новые центры обучения для послушников-кондотьеров. Один из них был открыт в пустыне Блэк-Рок в американском штате Невада, а другой в испанских Пиренеях. Она ввела более строгий режим базовой подготовки. В числе прочих дисциплин послушники изучают меры обеспечения безопасности и методы ведения войны, причём как новые, так и древние. Кондотьеры вооружены и обеспечены не хуже большинства национальных армий, хотя им и не хватает тяжёлой военной техники.

Кондотьерам присваивают те же ранги, что и остальным членам Общества Леопольда, однако это подразделение придерживается более строгой иерархии. Когда кондотьер работает вместе с другими инквизиторами, он подчиняется старшему по рангу в группе, однако может поставить под сомнение его решение, если считает (и может доказать), что Общество подвергается необоснованному риску. Кондотьеры, охраняющие монастырь Святого Михаила, штаб-квартиру Общества в Риме, обычно носят тёмно-синие мундиры, напоминающие военные, но на церковные праздники и официальные собрания надевают вычурные костюмы эпохи Ренессанса, чем-то напоминающие униформу Швейцарской гвардии. Кондотьеры, приписанные к другим сенакулам, одеваются так, как им удобно (обычно в гражданское). На заре своего существования кондотьеры действовали группами из трёх человек, которые назывались копьями. Копьё состояло из конного солдата, оруженосца и копейщика. Военная тактика с тех пор изменилась, но кондотьеры до сих пор предпочитают держаться тройками.

Меч Господа

Это элитное подразделение пользуется самой громкой славой среди членов Общества. Его называют Gladius Dei, что в переводе с латыни означает «Меч Господа». Сюда принимают только избранных. Вступление в Gladius Dei сродни посвящению в рыцари. Кандидат должен быть идеальным инквизитором: преданным, усердным, смелым и способным. Генерал-инквизитор сама решает, кто достоин стать членом Gladius Dei, а кто нет, и Мечи Господа отчитываются только перед ней. Вступившие в это подразделение рано или поздно пополняют ряды святых мучеников, поскольку их отправляют только на самые опасные миссии.

Членом Gladius Dei может стать любой инквизитор, независимо от того, к какому подразделению или секте он раньше принадлежал. До недавнего времени от них даже не требовалось оставить позади старую службу. Однако генерал-инквизитор Бауэр издала указ, согласно которому вступающий в Gladius Dei должен порвать все связи с другими подразделениями. В этой организации культивируется личная преданность. Это вызывает беспокойство других инквизиторов, хотя они не рискуют высказывать какие-либо подозрения в присутствии цензоров.

Мечи Господа самоуверенны, даже высокомерны, но у них есть на это право. Они не провалили ещё ни одного аутодафе (исполнение приговора сверхъестественному существу — как правило, уничтожение). Раньше противники называли их «Маленькой армией Господа», а с недавних пор стали называть «Маленькой армией Железной леди». Наиболее циничные из них утверждают, что слава Gladius Dei — сплошное хвастовство, так как они берутся только за те миссии, которые не представляют для них угрозы. И в самом деле были случаи, когда Gladius Dei не брались за миссии, которые, казалось бы, идеально им подходили.

Членов Gladius Dei можно узнать по золотой булавке на лацкане, изображающей меч, направленный остриём вниз. Это их официальный символ. Издалека меч напоминает распятие.

Канцелярия цензоров

Судьи над судьями. Инквизиция внутри инквизиции.

Цензоров назначает генерал-инквизитор, но кандидатов на вступление выбирает сама Канцелярия. Этим подразделением управляет один из провинциалов, и оно гораздо более организованно, чем Gladius Dei.

Некоторые инквизиторы выражали опасения, что цензоры становятся слишком сильными, слишком независимыми, что они начинают навязывать собственную политику. Они были правы. В конце концов, сама Ингрид Бауэр была когда-то цензором. После того как она стала генерал-инквизитором, её бывшие коллеги прочесали Общество Леопольда вдоль и поперёк, заодно со шпионами Сородичей устранив и наиболее громких противников Бауэр. Шум в конце концов улёгся, но с тех пор мало кто осмеливается в открытую противостоять генерал-инквизитору. Сомнений больше нет: Канцелярия цензоров — самое могущественное подразделение Общества Леопольда.

Когда цензор начинает расследование, касающееся отдельного члена Общества или целого сенакула, все причастные оказываются в положении сертиорари: они могут продолжать свою обычную деятельность, но должны постоянно находиться под наблюдением представителя Канцелярии цензоров. Кроме того, все документы сенакула должны быть предъявлены следствию, а каждый инквизитор, находящийся там, подвергнется допросу. Случайные проверки в последнее время происходят всё чаще.

Общество Леопольда не запрещает практиковать Теургию, однако её применение всё ещё вызывает опасения. Канцелярия цензоров ведёт учёт всех практикующих. До недавнего времени эта процедура не была обязательной, но с воцарением Бауэр всё изменилось.

Становясь цензором, инквизитор оставляет старую службу, но идеология, привитая там, как правило, остаётся.

Орден Святой Жанны

Орден Святой Жанны — скорее самостоятельная организация, действующая согласованно с Обществом Леопольда, чем подчинённое подразделение. Орден признаёт авторитет Общества и подчиняется генерал-инквизитору, но сохраняет собственную иерархию. Члены Ордена могут служить в обычном сенакуле Общества, но они редко получают повышения даже до советника, а должности аббата, цензора или провинциала не занимал ещё никто из них. У Ордена есть свои собственные сенакулы: их называют конвентами.

Во главе Ордена Святой Жанны стоит аббатиса Шартрская. В вопросах политики Ордена она следует указаниям генерал-инквизитора. Мужчины, даже инквизиторы, не допускаются в конвенты — их принимают в специально отведённых для этого гостевых помещениях. А Шартрский конвент вообще не посещал ещё никто из посторонних. Аббатиса предпочитает говорить через своих помощниц, принимающих посетителей за пределами конвента. Если необходимо обратиться к людям, она выходит к ним сама.

Ни одна из представительниц Ордена, работавшая с другими инквизиторами, ещё ни разу не демонстрировала знаний Теургии, но говорят, что в Шартрском конвенте есть несколько очень сильных «белых магов». В целом об Ордене ходит немало слухов, но ни один пока что не был подтверждён.

Канцелярия цензоров всегда относилась с подозрением к Ордену Святой Жанны, неоднократно отклонявшему предложения полностью слиться с Обществом. Напряжение достигло апогея после вступления в должность генерал-инквизитора Бауэр. Канцелярия цензоров направила Ордену список тех его членов, которые должны срочно явиться в Рим для допроса. Никакого ответа так и не поступило. Конвенты заперли свои двери, а Шартр перестал отвечать на какие-либо запросы.

Повисла напряжённая тишина. Что-то вот-вот должно случиться. Ходят слухи, что между Ингрид Бауэр и аббатисой Шартрской существует старая вражда. Во всём мире инквизиторы замерли в ожидании.

Другие организации инквизиторов

Некоторые инквизиторы предпочитают оставаться независимыми в своих взглядах, но есть и те, кто ищет поддержки единомышленников и присоединяется к той или иной организации. В прежние времена Общество Леопольда приветствовало идеологическое разнообразие в своих рядах. Со смертью монсеньора Амелио Витторе всё изменилось. Теперь представители каждой организации пытаются перекричать друг друга, чтобы добиться расположения нового и пугающего генерал-инквизитора.

Братство Св. Альберта

Магия — зло. Но чтобы бороться с ней, надо сперва познать её. Таково учение Альберта Великого. Альбертинцы — опытные теурги, они используют магию для борьбы со сверхъестественным. Несмотря на название, Братство является одной из первых организаций, в ряды которых стали принимать женщин.

Многие инквизиторы не доверяют альбертинцам. Они считают, что магия в принципе не может принести ничего хорошего. Кто бы и как бы её ни применял, это всегда дорога в Ад. При этом, как ни странно, ни один генерал-инквизитор никогда не пытался наложить запрет на использование Теургии. Некоторые циники утверждают, что у альбертинцев есть какой-то рычаг давления на генерал-инквизитора.

Альбертинцы нередко сотрудничают с другими инквизиторами, но поговаривают, что у них есть свой собственный сенакул, где они изучают и практикуют Теургию.

Дети Лазаря

«Господь наш Иисус Христос — единственный, кто смог победить смерть. Лишь Его волей даровано нам будет бессмертие». По мнению Детей Лазаря, из всех сверхъестественных существ вампиры — самые великие грешники. Они виновны в тягчайшем богохульстве: они осмелились посягнуть на святая святых — пережить собственную смерть.

Это относительно новая организация, сформировавшаяся в XVIII веке, но её идеология берёт начало в учении самого Леопольда из Мурнау. Большая часть «Завета» посвящена именно Сородичам. Кроме того, сам Леопольд погиб, сражаясь с вампирами.

Дети Лазаря — самая большая и в то же время самая экстремистская организация в Обществе Леопольда. Как правило, её члены игнорируют угрозу со стороны других сверхъестественных существ и берутся только за те миссии, которые касаются вампиров.

Отцы праведной смерти

Это небольшая группа, которая принимает в свои ряды только рукоположённых священников. Её члены верят, что вампиры — это нечистые духи, бессмертные существа, жившие в мире ещё до Потопа и вселившиеся в тела почивших людей. Эти духи в ответе за нравственную деградацию человечества. Отцы праведной смерти считают своим долгом найти и уничтожить их, восстановив таким образом равновесие в природе. Они не испытывают ненависти к вампирам, подобно Детям Лазаря. Напротив, они настроены дружелюбно. Однако их эффективность от этого отнюдь не страдает.

Санбенито

Одни считают, что Санбенито — это просто миф, другие говорят, что это ядовитый шип в самом

Теурги: санкционированные ведьмы

Некоторые верили, что новый генерал-инквизитор, эта Железная леди, очистит ряды Инквизиции от всех теургов и мистиков. Вместо этого она стала более активно использовать их способности. Возможно, такое решение было принято в связи с тревожными признаками ослабления Истинной Веры в рядах Общества. Возможно, это ещё один пример неоднозначности заявлений Бауэр. В ответ на все расспросы она говорит: «Плод от Древа Познания принёс человечеству немало страданий, но он также дал нам оружие. Мы не всегда можем позволить себе щепетильность. В наших рядах есть палачи, и точно так же в наших рядах есть маги».

Бауэр не прочь использовать Теургию в своих интересах, но она предпочитает контролировать ситуацию. Все практикующие должны зарегистрироваться в Канцелярии цензоров. Некоторые из них могут получить официальное разрешение на изучение оккультных искусств, так называемую санкцию Disciplina Arcani, или санкцию тайного учения. Такое разрешение может дать только генерал-инквизитор. Эти «санкционированные ведьмы» представляют собой сверхъестественное, предназначенное для борьбы со сверхъестественным. За оккультную деятельность их не могут наказать или вызвать на допрос (впрочем, санкцию могут отозвать, если доказано неправомерное использование магии). Ходят слухи, что Бауэр выдавала санкции не только теургам, но и носителям Даров, не относящихся к христианству (и даже сверхъестественным существам), которые находятся на службе (или под контролем) Общества.

По сути, практиковать Теургию без санкции не запрещено, но в такие беспокойные времена, как сейчас, лучше перестраховаться, ведь никогда не знаешь, что может вызвать негодование цензоров.

сердце Инквизиции. Эта организация объединяет последователей Рафаэля Ренци, Флорентийского Еретика, который считал, что сверхъестественные существа ничем не отличаются от других грешников, и долг христианина — не уничтожать их, а спасать их души. Убеждённому санбенито сложно долго оставаться в рядах Инквизиции. Рано или поздно возникнет конфликт интересов, в котором он себя выдаст.

Многие инквизиторы в какой-то момент своего служения втайне задумывались над словами Ренци.

Сёстры Святой Клары

Сёстры Св. Клары, или клариссинки, — это монахини, принявшие обет абсолютной бедности, чтобы развить в себе способность к целительству. Они отказались от всякого имущества, движимого или недвижимого, и пользуются только тем, что даёт им Общество. Большинство из них сведущи в медицине, обучены как современным, так и испытанным временем методам лечения, однако они предпочитают исцелять возложением рук, полагаясь на молитву и религиозное рвение.

Генерал-инквизиторы сменяют друг друга, интрига следует за интригой, но одно остаётся неизменным: Обществу нужны целители. Сёстры Святой Клары никогда не подвергались политическим нападкам.

Орден Святого Михаила

Эта организация унаследовала первоначальные идеалы Ордена. Её членов не интересуют частные проявления дьявольского влияния в вещественном мире (вампиры, оборотни и т. п.), они ищут способы бороться с Нечистым напрямую. Некоторые михаилиты изучают Теургию (в частности, Путь Духов-гениев, Via Geniorum), но не настолько усердно, как альбертинцы. Их больше интересует практическое применение, чем теория.

Сыны Тертуллиана

Область интереса этой организации — призраки и злые духи. Сыны Тертуллиана — самая ортодоксальная группировка в Инквизиции. Они придерживаются устаревших взглядов и тяготеют к давно изжившим себя методам. Сыны верят, что любой, кто противоречит Слову Божьему, одержим злым духом, и не стесняются применять пытки к тем, кого подозревают в одержимости. Тем не менее они весьма опытные экзорцисты.

Общество Святого Иакова — радикальное ответвление Сынов Тертуллиана. Как это ни удивительно (учитывая ортодоксальную направленность организации в целом), эта ветвь следует гностическому учению, согласно которому самоубийство — это путь на Небеса. По слухам, многие пересекли черту в 2012 году. Они до сих пор гниют в подвале какого-то монастыря, пока их братья терпеливо ждут, когда к ним вернётся дар речи и они смогут поведать о том, что увидели на той стороне.

Факты биографии

Вдобавок к общим для всех охотников фактам биографии члены Общества Леопольда могут стать обладателями толпы приверженцев, реликвии или статуса в Инквизиции.

Толпа приверженцев

Эра информационных технологий подарила инквизиторам новые средства. При помощи СМИ и интернета предприимчивый инквизитор может превратить любую общину в беснующуюся толпу. Пламенные проповеди, которые транслируются через видеочат в каждый дом. Идеи нетерпимости, выраженные через статус в социальной сети. Генерал-инквизитор Бауэр лично инструктирует подчинённых по вопросам разжигания ненависти, и вы были одним из лучших её учеников. Приверженцы, на самом деле, мало что знают о враге, у них нет оккультных способностей, и они не умеют творить чудеса Истинной Веры. Но они в ярости. У них есть оружие, и они говорят: хватит!

Учтите, что толпа — всё равно что огонь. Выпущенная на свободу, она способна вселить ужас в сердце врага, но быстро выходит из-под контроля.

•	У вас 2 приверженца.
••	У вас 4 приверженца.
•••	У вас 7 приверженцев.
••••	У вас 15 приверженцев.
•••••	У вас 25 приверженцев.

Реликвия

Вам была дарована привилегия хранить при себе реликвию.

Хранилища Ватикана необъятны. Предметы, содержащиеся там, покрыты пылью веков. В тёмных залах можно отыскать всё что угодно — от бережно хранимой святыни до ужасных колдовских приспособлений, изъятых церковью и спрятанных здесь, дабы они не вернулись в руки врага. Этот факт биографии означает, что один из сверхъестественных артефактов доверили вам. Вам оказали честь, но одновременно и возложили на вас большую ответственность. Если артефакт будет утрачен (уничтожен или потерян), вы потеряете все пункты, вложенные в этот факт биографии. Кроме того, Общество Леопольда вряд ли в будущем доверит вам другую реликвию.

Рассказчик решит, насколько ценна реликвия и какими силами она обладает. Некоторые примеры вы можете найти на стр. 170–172.

Реликвия может быть общим фактом биографии для охотников из одной команды. Правила, касающиеся общих фактов биографии, вы можете прочитать на стр. 124–126 книги «Вампиры: Маскарад».

•	Вы хранитель незначительной реликвии.
••	Вы хранитель полезной реликвии.
•••	Вы хранитель реликвии, обладающей значительной мощью.
••••	Вы хранитель реликвии, обладающей удивительной мощью.
•••••	Вы хранитель легендарной реликвии.

Статус в Инквизиции

Вы получили определённый ранг в Обществе Леопольда. Причиной для повышения могло быть всё что угодно: неустанный труд, избавление мира от могучего дьявольского отродья, сотворённое чудо, собранная ценная информация или просто почтенный возраст (ведь, как правило, инквизиторы долго не живут). Как и в любой другой организации, здесь связи играют немаловажную роль в продвижении по службе.

Всех членов Общества Леопольда называют инквизиторами независимо от статуса. Персонаж-инквизитор, у которого нет ни одного пункта статуса, считается новичком.

При общении с инквизиторами более низкого статуса персонаж может добавить разницу в значениях к пулу любой социальной проверки.

•	Терциарий.
••	Советник.
•••	Аббат.
••••	Цензор.
•••••	Провинциал.

Достоинства и недостатки

Приведённые ниже достоинства и недостатки отражают особенности, которые могут быть присущи инквизиторам. Чтобы взять любой из них, нужно одобрение рассказчика.

Ментальные

Изолированное воспитание (недостаток, 1 пункт)

Вас воспитывало Общество Леопольда. Возможно, ваши родители были инквизиторами или вас взяли на воспитание из приюта в раннем возрасте. Инквизиция — это всё, что у вас есть. Ваше мастерство отточено годами тренировок, и ничто не отвлекает вас от выполнения священного долга. К сожалению, вы плохо знаете внешний мир. Когда долг всё-таки заставит вас покинуть родной сенакул, как сложатся ваши отношения с окружающими? Всеми этими новыми людьми, искушениями, да хотя бы просто незнакомыми охотниками, чьё детство и молодость прошли в миру?

Пул социальных проверок при общении со всеми, кто не состоит в Обществе Леопольда, уменьшается на 1d10.

Религиозная истерия (недостаток, 3 пункта)

Ангелы и демоны повсюду, и только вы можете их видеть! В каждой детали повседневной жизни есть знаки, указывающие на божественный план. Весь мир — предзнаменование! Дух Святой нашёптывает вам божественные истины. Почему другие вам не верят? Даже ваши братья и сёстры во Христе только головой качают, когда вы в очередной раз, затаив дыхание, пересказываете им своё последнее видение.

Разница между этим недостатком и сверхъестественным достоинством «исступлённый верующий» в том, что вам никто не верит. Ваши видения приходят слишком часто, и они довольно противоречивы.

Пул любой социальной проверки уменьшается на 1d10.

Социальные

Церковный чин (достоинство, 1-3 пункта)

То, что вы инквизитор, известно только другим членам Общества Леопольда. Но, помимо этого, вы ещё и обладаете церковной степенью или должностью в Римско-католической церкви. Это достоинство определяет ваше положение в иерархии. Чем больше пунктов, тем шире влияние и выше полномочия. За 1 пункт вы получаете сан священника, отвечающего за один приход, его диаконов и прихожан. За 2 пункта вы получаете сан епископа, под началом которого находится епархия, включающая множество приходов и священников. За 3 пункта вы становитесь архиепископом, которому подчиняются несколько епархий и епископов.

Санкционированная ведьма (достоинство, 2 пункта)

Вы получили санкцию Disciplina Arcani из рук самого генерал-инквизитора. Другие оккультисты считают вас отступником. Инквизиция не будет препятствовать оккультной активности с вашей стороны, и вас не накажут за применение Даров (впрочем, санкция может быть отозвана, если вы действуете во вред). Печать Соломона на ладони левой руки свидетельствует о полученном разрешении. Это не гарантирует, что члены Общества будут относиться к вам с уважением: многие инквизиторы презирают магию и тех, кто её практикует.

Бунтарь (недостаток, 1-3 пункта)

У вас дурная слава в рядах Общества Леопольда. Если вы выбрали недостаток за 1 пункт, возможно, вас просто не любит начальство. Оно только и ждёт, когда вы споткнётесь. Если недостаток приносит 2 пункта, вас откровенно презирают: не стоит ждать от Общества помощи. 3 пункта говорят о том, что кто-то из инквизиторов ненавидит вас так же сильно, как нечисть. Причины подобного отношения вам надо обсудить с рассказчиком. Имейте в виду, что разные подразделения Общества могут относиться к вам по-разному. Некоторые организации примут вас с распростёртыми объятиями, лишь бы насолить соперникам. К примеру, вы можете вызвать негодование большинства членов Общества тем, что слишком плотно изучаете магические дисциплины, но в то же время заслужить этим уважение альбертинцев.

Сверхъестественные

Аура святости (достоинство, 2 пункта)

Независимо от того, какого цвета ваша аура, она благодаря религиозному рвению горит словно светоч. Даже простые смертные интуитивно это чувствуют и тянутся к вам. Вы можете уменьшить сложность всех социальных проверок на 1. Некоторые сверхъестественные существа также будут к вам расположены, но другие, в частности вампиры, могут испытывать к вам подсознательную неприязнь. Многие при знакомстве сочтут, что вы обладаете большой силой и властью (независимо от того, так ли это на самом деле).

Исступлённый верующий (достоинство, 2 пункта)

У вас часто бывают приступы религиозного экстаза. Вас посещают видения, могут появиться стигматы, начаться приступы глоссолалии («говорения на языках»), вы можете впасть в транс. Это весьма спорное достоинство. Некоторые могут посчитать, что вы просто сумасшедший (см. недостаток «религиозная истерия» выше), однако другие (в первую очередь братья по вере) почитают вас как «отмеченного Богом».

Добавьте 1d10 к пулу любой социальной проверки при общении с членами Общества (и, возможно, с другими верующими).

Экуменист (достоинство, 4 пункта)

«Дух, идеже хощет, дышет» (Ин. 3:8). Вы как никто понимаете значение этих слов. В каждой религии вы видите бесчисленные отражения вашего Бога и покорно признаёте своё невежество и неисповедимость путей Господних. Истинная Вера больше не связана для вас с символами определённой религии или конфессии. Вы смотрите глубже и видите искру божественного света в сердце любой веры. Для борьбы с нечистью вы можете использовать любые религиозные символы. Освящённая земля сохраняет для вас свою святость независимо от того, в какой традиции она была освящена. В вашем присутствии представители разных религий, обладающие Истинной Верой, могут объединить свои силы (использовать общий пул для более сильного эффекта). Для этого хватит одного персонажа с достоинством «экуменист». Вы — мост между религиями, проложенный от сердца к сердцу и объединяющий человечество в эту долгую и тёмную духовную ночь.

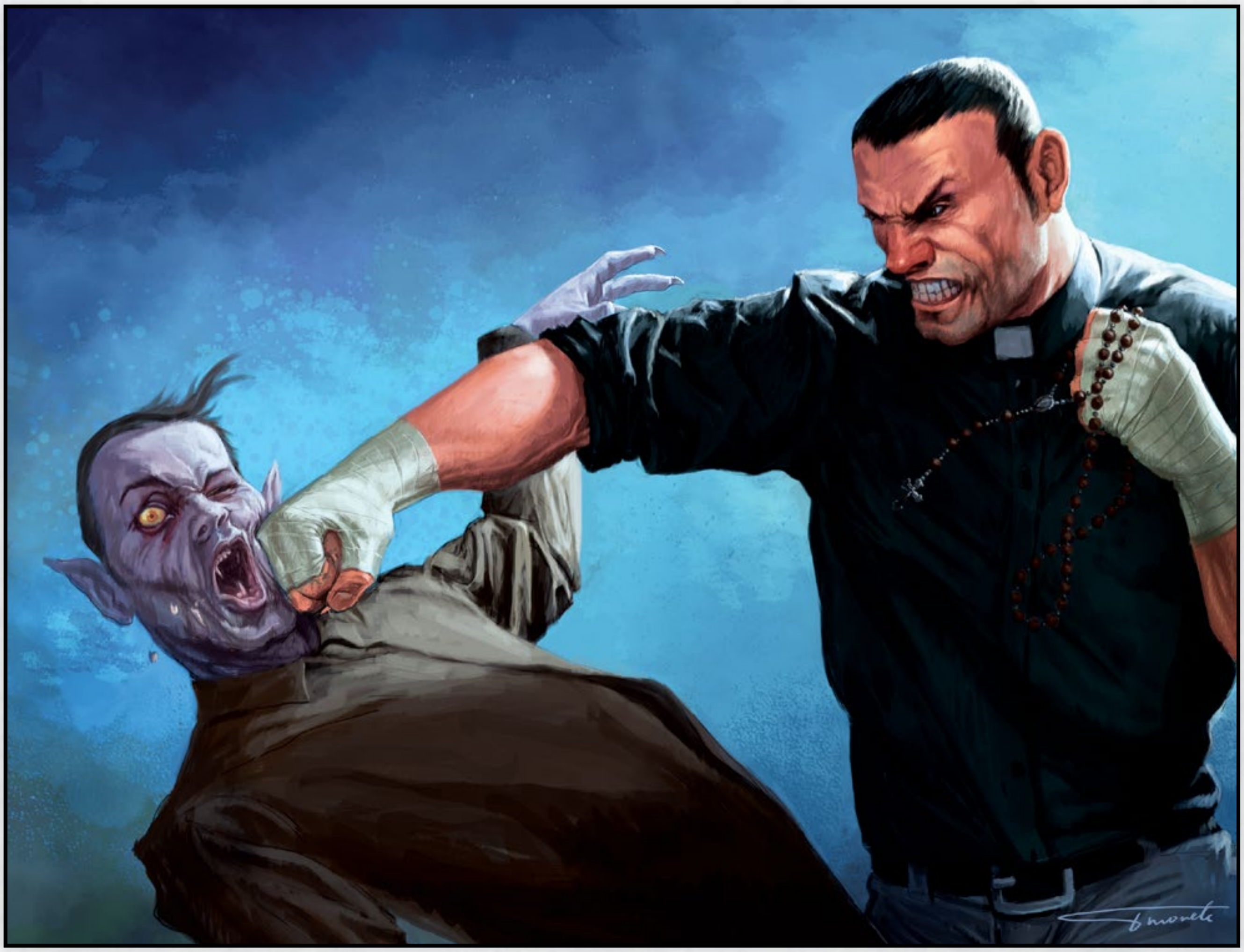
Кулак Господа (достоинство, 7 пунктов)

Некоторые люди называют вас Молотом ведьм, потому что вы голыми руками можете причинить немалый вред созданиям ночи. Когда вы применяете навык драки, вы наносите сверхъестественным существам губительные повреждения. Обсудите с рассказчиком, как вы получили эту редкую способность. Чтобы приобрести это достоинство (и сохранить его), значение вашей Человечности должно быть 7 или выше.

Потерянный рай (недостаток, 2 пункта)

Когда-то вы обладали Истинной Верой, но она погасла в вашем сердце. Это не просто потеря, это зияющая рана в душе. Вы ещё помните, каково это — стоять в сиянии божественного света, но это всё в прошлом. Теперь вы влачите своё существование, лишившись Его благодати. Перед вами только бесконечная река сомнений, и вы тонете в её тёмных холодных водах.

Каждый раз, когда что-то напоминает вам об утраченном (вы видите священный символ, входите в храм, вас просят совершить чудо и т. п.), вы должны пройти проверку воли (сложность 7). В случае неудачи вас гложет тоска — на протяжении сцены пул всех ваших проверок уменьшается на 1d10. В случае провала вас охватывает отчаяние, и вы теряете 1 пункт воли. Вы можете восстановить пункты воли, потерянные таким образом, если предадитесь пороку (алкоголь, наркотики, порнография и т. п.). Этот недостаток можно получить



во время хроники, если персонаж утратит Истинную Веру. Его также можно приобрести до начала игры, отразив таким образом трагическую предысторию персонажа. Это будет хорошей завязкой для истории об искуплении.

Теургия

Всё волшебство от Дьявола? Или белая магия всё-таки возможна? Спор на эту тему не затихает в Обществе Леопольда веками. Некоторых спорщиков в своё время сожгли или посадили на кол. Говорят, члены Общества стали практиковать Теургию в период Ренессанса, когда христианские учёные открыли для себя древнее искусство алхимии и магии. Однако корнями Теургия уходит гораздо дальше в прошлое, ко временам иудейского мистицизма и учениям эзотерического христианства, призывавшего к постижению таинств веры через развитие собственной духовности и обращение к Высшей Сущности или Внутреннему Богу. Глазами видеть, ушами слышать и разуметь тайны Царствия Небесного — таково было их стремление.

До сих пор многие инквизиторы отрицательно относятся к Теургии, считая, что она ничем не лучше гоэтии (искусства призывать злых духов). Предположить, что магия может быть «хорошей», — значит ступить на скользкий путь соблазна, считают они. Противники Теургии называют практикующих этот вид магии симонитами по имени Симона Волхва, обличённого самим апостолом Петром. Сторонники Теургии считают, что это один из многих путей к Спасению.

Теургия по сути своей ближе всего к Ворожбе. Используйте правила, описанные на стр. 77–78, с той оговоркой, что теург должен придерживаться в повседневной жизни христианских традиций набожности, а не языческих суеверий.

Теурги часто взывают к архангелу Разиэлю, хранителю тайн, ангелу мистерий. Он стоит у трона Господа и записывает в книгу все тайны мироздания. Ходят слухи, что фрагмент этой книги, знаменитой «Сефер Разиэль ха-малах» («Книги ангела Разиэля»), хранится в подвалах Ватикана.

Ниже приведены два направления, практикуемые исключительно теургами. Инквизитор может также приобретать любые другие Дары, приведённые в этой книге (на усмотрение рассказчика). Для подпитывания этих Даров он должен использовать атрибуты христианства.

Инквизиторы зачастую называют Теургией все свои сверхъестественные способности, но у отдельных Даров есть и традиционные латинские названия. Например, Исцеление, Прорицание и Пирокинез — это, соответственно, Via Medicamenti (Путь Медицины), Via Oraculi (Путь Оракула) и Via Ignis (Путь Огня). А при использовании, к примеру, Астральной проекции инквизитор может обращаться за помощью к Разиэлю и в самом деле чувствовать, как ангел приоткрывает для него завесу, скрывающую высшие тайны.

Via Geniorum (Путь духов-гениев)

Via Geniorum вызывает больше всего недоверия у скептиков. Последователи этого Пути взаимодействуют с миром духов и демонов. Они считают, что все существа в конечном счёте выполняют волю Божью, демоны в том числе. Кроме того, есть целый сонм духов, которые не примкнули ни к Небесам, ни к Аду, но которых можно направлять силой Небесной. Практикующие Via Geniorum получают власть над гениями — нечеловеческими духовными сущностями (демонами, элементалями и т. п.).

Власть над ними можно получить, узнав их истинные имена. Это не те имена, под которыми они обычно известны, а сложные первородные заклинания. Когда произносятся истинные имена, искажается сама ткань бытия и мир трепещет. Секреты истинных имён ревностно охраняются. Чтобы найти и расшифровать одно из них, нужно иметь хорошую оккультную библиотеку и пройти продолжительную проверку интеллекта + оккультизма (сложность 9). Каждый полученный успех — это один слог. Слабые духи могут иметь простые имена, состоящие всего из одного слога, в то время как имена действительно могучих демонов могут быть очень и очень длинными (на усмотрение рассказчика). Теург может попытаться перехитрить гения, чтобы тот выдал своё истинное имя. Кроме того, оккультисты и духи часто заключают сделки, наградой в которых служит часть чьего-то имени.

Правила

Проверка: может быть разной (см. ниже)

Модификаторы: сложность –2, если теургу известно истинное имя духа

Цена: 1 пункт воли

Длительность: может быть разной (см. ниже)

Уровни мастерства

• Ритуал проявления. Теург не столько заглядывает в мир духов сам, сколько приказывает сверхъестественным существам, находящимся поблизости, показаться. Если он успешно пройдёт проверку **обаяния + оккультизма** (сложность 8), то обнаружит всех духов в пределах видимости (включая тех, которые на данный момент обладают физическим телом).

•• Ритуал защиты. Успешно пройдя проверку смекалки + оккультизма (сложность 7), теург может наложить защитную печать на небольшой предмет или создать вокруг себя малый защитный круг. Он может также провести долгий ритуал, чтобы создать круг побольше или защитить целое помещение (продолжительная проверка; 10 успехов хватит, чтобы покрыть печатями небольшой домик). Гении не могут навредить персонажу, защищённому печатью, или проникнуть в помещение, пока не пройдут проверку воли (сложность 9). Защита держится месяц. Она спадёт, если разрушить саму печать (резная печать, разумеется, надёжнее той, что была начерчена мелом).

••• **Ритуал изгнания**. Теург может изгнать гения из материального мира. Для этого нужно успешно пройти проверку обаяния + оккультизма (сложность 9). Количество успехов, необходимое при продолжительной проверке, зависит от могущества гения, противостоящего теургу (на усмотрение рассказчика).

•••• **Ритуал призыва**. Теург может призвать гения. Для этого нужно успешно пройти проверку обаяния + оккультизма (сложность 9). Количество успехов, необходимое при продолжительной проверке, зависит могущества гения, которого собирается призвать персонаж (на усмотрение рассказчика). Призванный таким образом дух обязан оставаться рядом с теургом в течение одной сцены или до тех пор, пока не ответит на 3 вопроса (он не обязан отвечать на вопрос о его истинном имени). Дальнейшее взаимодействие с духом зависит от успешности социальных проверок, принесённых жертв или применения других сил. Провал означает, что явившийся дух в ярости и, скорее всего, нападёт на призвавшего его теурга.

••••• **Ритуал подчинения**. Теург может подчинить себе гения. Для этого нужно успешно пройти проверку манипуляции + оккультизма (сложность 9). Количество успехов, необходимое при продолжительной проверке, зависит от могущества гения, которого собирается подчинить персонаж (на усмотрение рассказчика). Связанному таким образом духу можно приказать совершить конкретное действие («Атакуй этого вампира!») или продолжительное («Охраняй меня»). Продолжительное действие длится до следующего заката или рассвета.

Via Necromantiae (Путь Заклинания Мёртвых)

Адепты этого Пути могут общаться с мёртвыми или изгонять их души. В чём-то он напоминает Via Geniorum, но тем не менее это отдельный путь.

Правила

Проверка: может быть разной (см. ниже)

Модификаторы: сложность −1, если теург обладает предметом, которым мёртвый дорожил при жизни

Цена: 1 пункт воли

Длительность: может быть разной (см. ниже)

Уровни мастерства

• **Ритуал пробуждения**. Теург может пробудить недавно почившего мертвеца. После успешной проверки обаяния + оккультизма (сложность 7) труп примет сидячее положение и будет отвечать на вопросы теурга настолько точно, насколько сможет. Эффект длится по минуте за каждый полученный успех. За каждые 24 часа, минувшие с момента смерти цели, добавьте +1 к сложности. Если прошло больше 3 суток, пробудить мертвеца не получится.

•• **Ритуал ограждения**. Теург может защитить некое пространство от призраков. При успешной проверке смекалки + оккультизма (сложность 7) он сможет оградить пространство размером с комнату. Духи умерших не смогут проникнуть туда. Защита будет держаться неделю за каждый полученный успех.

••• **Ритуал спиритизма**. Теург может контактировать с мёртвыми. Для этого ему нужно успешно пройти проверку обаяния + оккультизма (сложность 10). Сложность можно уменьшить следующими способами: использовать предмет, который при жизни был важен для усопшего (−1); проводить ритуал в присутствии человека, который при жизни был важен для усопшего (−1); проводить ритуал в доме усопшего (−1); проводить ритуал там, где истончилась грань между мирами (−2). Сохранять контакт сложно. Каждый успех позволит общаться с мёртвыми в течение минуты. Это время можно удвоить, потратив дополнительный пункт воли.

•••• **Ритуал изгнания**. Теург может изгонять души мёртвых из мира живых. Для этого он должен пройти проверку обаяния + оккультизма (сложность равна воле призрака +3, но не больше 9). Это продолжительная проверка. Количество успехов, которое должен набрать теург, равно воле призрака, умноженной на 2. Чтобы начать ритуал, надо потратить пункт воли. Все последующие проверки не требуют траты воли.

••••• **Ритуал вивификации**. Теург может вдохнуть подобие жизни в мёртвое тело. Для этого нужно пройти проверку манипуляции + оккультизма (сложность 8). Эффект продлится одну неделю за каждый успех. Это время можно удвоить, потратив дополнительный пункт воли. Оживлённый таким образом мертвец не сохранит свою личность и интеллект, но сможет выполнять простые команды.

Правительство США

Вы даже представить себе не можете, насколько они сильны и как глубоко засели. На сегодняшний день, я думаю, они добрались и до президента. Молю Господа, чтобы люди, наконец, прозрели и увидели то, что для меня очевидно.

Артур Клиффорд, генерал в отставке

Большой брат следит за тобой. Да кто в здравом уме в это поверит? Официально правительство Соединённых Штатов не потворствует терроризму и не признаёт существования сверхъестественных феноменов.

Неофициально? Тут всё зависит от того, кого спросишь. Некоторые подразделения АНБ используют хаоскопические сканеры для обнаружения «негативных сущностей» среди правительства и граждан. ДОР (Департамент особых расследований ФБР) уже не тот, что прежде, но оставшиеся на службе агенты знают своё дело. Редкие сотрудники некоторых других департаментов (включая ЦРУ и Министерство внутренней безопасности) также обнаружили крупицы правды, хотя у них мало шансов на поддержку: они сами по себе.

Тема и настроение

Игра за правительственных агентов отличается от игры за обычных охотников. В конце концов, герои — представители государственных структур. Если что-то пошло не так, они могут вызвать подкрепление, подключить полицию или армию. В то же время, если ты секретный агент, тебе следует действовать тайно, иначе ты рискуешь, ведь тебя могут отстранить, а то и вовсе отправить в отставку. У секретных служб много врагов, как внутренних, так и внешних.

Наиболее подходящая тема для игры — сохранение статус-кво. Секретные агенты должны рассматривать проблему с точки зрения национальной безопасности. Им важно не допустить хаоса и анархии. Их личное мнение о сверхъестественном может не совпадать с политикой государства. Задачей персонажей становится поиск равновесия между настоящим «я» и той маской, которую они показывают миру.

Наиболее подходящее настроение для игры — паранойя. Враги повсюду, «потусторонние элементы» просочились в государственные структуры. Когда именно они придут за тобой? АНБ только сейчас начинает осознавать масштаб катастрофы. У ДОР и так дел по горло. Ресурсов не хватает. МНБ охотится на своих же охотников, а единственный, кто знает правду в ЦРУ, — параноидальный шизофреник.

Агентство национальной безопасности (АНБ)

Агентство национальной безопасности — это подразделение Министерства обороны США, отвечающее в сообществе разведывательных органов США за контроль коммуникаций и взлом шифрованных посланий. Его задача — сбор информации. Оно занимается радиоэлектронной разведкой и следит за средствами связи. Долгое время АНБ было одной из самых могущественных организаций. Его членам практически не приходилось ни перед кем отчитываться, ведь они должны были «обеспечить национальную безопасность любыми доступными средствами».

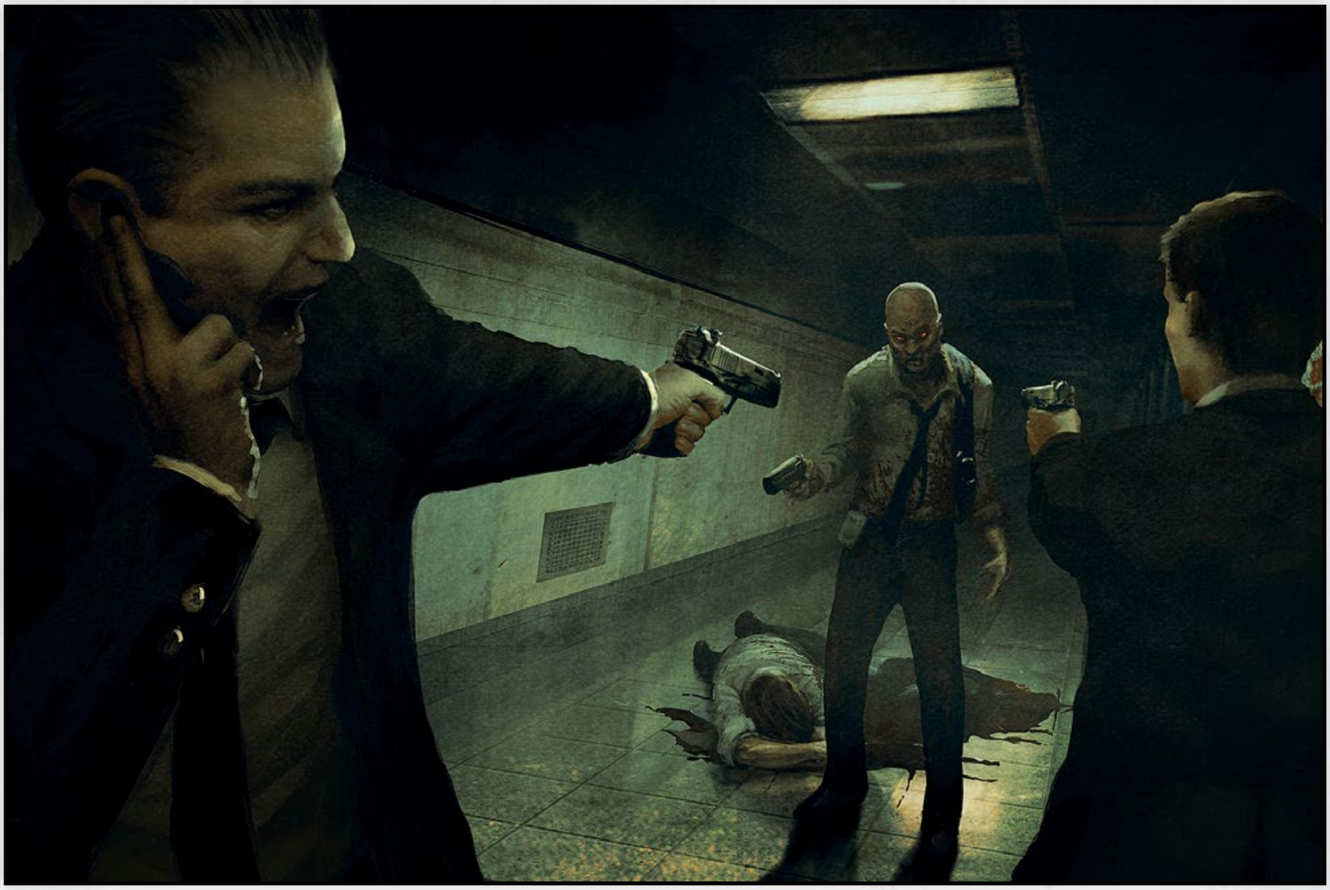
Изменения начались с формирования Министерства национальной безопасности (МНБ) в рамках неожиданной реформы всей разведывательной системы США. АНБ пришлось срочно переосмыслять свою позицию. Годами оно внедряло агентов в разные государственные структуры, а теперь оказалось, что оно обязано информировать эти самые структуры о своей деятельности. Пока внутри агентства шла борьба за власть, кто-то скомпрометировал главу АНБ, генерала Артура Клиффорда. Он был отстранён от должности. Подозрения, разумеется, в первую очередь падают на двух вампиров в рядах АНБ — Брюса Хиггинса и Фелисити Прайс, но на самом деле всё куда сложнее. Отставку генерала Клиффорда организовал Морис Эдвардс, агент тайного общества смертных, известного как Звёздная палата. Никто точно не знает, как Звёздная палата узнала о степени осведомлённости АНБ в вопросах паранормального и зачем ей понадобилось дискредитировать агентство, но сработала она хорошо.

Отставка генерала Клиффорда потрясла АНБ. Он обладал обширными знаниями в области сверхъестественного, но унёс их с собой — цензоры подкорректировали все оставшиеся после него файлы, чтобы оградить агентство от бреда сумасшедшего начальника.

Истина, рождённая в Хаосе

Спустя несколько лет после отставки генерала Клиффорда АНБ приобрело несколько хаоскопических сканеров для обнаружения «негативных сущностей». Никто из агентов АНБ не разбирается в их устройстве, но они умеют ими пользоваться.

По сути, в руки АНБ попало несколько стационарных устройств, с помощью которых можно распознать вампира или увидеть призрака. О существовании хаоскопов знает не больше двух дюжин людей, включая операторов. Верхушка АНБ не хочет, чтобы рядовые агенты знали слишком много,



в частности, почему им приходится тренироваться в бронированных скафандрах, но некоторые из полевых сотрудников уже сформировали на этот счёт собственное мнение. У агентства есть два мобильных хаоскопа, но их доверяют только опытным операторам.

АНБ уже обнаружило нескольких вампиров и их приспешников в правительстве и среди сотрудников разведки, но агенты не знают, что перед ними именно вампиры. Генерал Шиверс считает, что «негативные сущности» — это люди, к которым подселились обитатели других измерений. Он ничего не знает о каинитах и привидениях. У полковника Алека Райли есть несколько контактов в ФБР, и он слышал о легендарном Департаменте особых расследований. В качестве эксперимента он слил туда информацию о каком-то мелком чиновнике, предполагаемом носителе «негативной сущности». Официальный отчёт попал к нему в руки через неделю после того, как цель исчезла.

После этого инцидента полковник Райли отправил пятерых операторов хаоскопических сканеров на полевую подготовку, чтобы иметь возможность постоянно следить за «негативными сущностями». На данный момент была проведена одна пробная операция с использованием мобильного хаоскопа. По приказу генерала Шиверса никакие действия не предпринимаются, но известных «носителей» держат под наблюдением.

Полевые агенты

Полевые агенты АНБ делятся на две группы. В первую входят те, кто понимает назначение хаоскопов и знает об угрозе «носителей». Они со скепсисом относятся к идее сверхъестественного происхождения «негативных сущностей», но видели их собственными глазами и могут засвидетельствовать, что те обладают некоторыми необычными для человека качествами. Операторы хаоскопов подчиняются только Шиверсу, Райли и Джонстоуну.

Во вторую группу входят обычные оперативники и шпионы. Они ничего не знают о сверхъестественных угрозах или хаоскопах. Недостаток информации может оказаться существенной помехой для дотошных агентов, которые хотят получить как можно больше сведений о цели, прежде чем предпринимать какие-либо действия. Большую часть агентов пока вполне устраивает неведение, но некоторые подали полковнику Джонстоуну заявку на перевод в другой департамент АНБ, чтобы иметь возможность дальше работать с полученной информацией.

Генерал Шиверс ввёл программу обучения агентов для борьбы с «угрозой потустороннего вмешательства». Они тренируются в бронекостюмах с зеркальными забралами и встроенными подавителями звуковых волн, которые нужны для того, чтобы агент не попал под влияние «негативных

Агенты АНБ в игре

История об агентах АНБ — это история о паранойе, в целом свойственной играм о правительственных агентах, но доведённой до предела. Персонажи не могут доверять никому, кроме двух с половиной десятков сотрудников, которые посвящены в тайну хаоскопов. Первые миссии будут включать в себя в основном сбор информации, но в определённый момент всё изменится. Что это даст агентам? Доступ к новым данным — и всё? Персонажи должны быть готовы к любому повороту событий, у них всегда должен быть запасной план, и не один, а несколько.

Если вы используете достоинства и недостатки, под настроение лучше всего подойдут «параноик», «маньчжурский кандидат» и «подставная личность».

сущностей». Самим сотрудникам не сообщают о назначении их экипировки. Тренировочный центр расположен в штате Нью-Мексико и изолирован от остальных объектов АНБ. Когда Шиверс решит, наконец, действовать, эти агенты станут его передовым отрядом.

Взведённый курок

До сих пор никто ещё не совал свой нос в дела Шиверса, Райли и Джонстоуна. В конце концов, мало ли кто за ними стоит. Тем не менее АНБ пора начинать действовать. Полковник Райли пошёл на смелый шаг — скомпрометировал и вернул на территорию США нескольких агентов ЦРУ. Он выбрал тех, кто работал с Бобом Шноблином (см. ниже), так как его репутация может послужить неплохим прикрытием. Сейчас в его распоряжении семь засвеченных шпионов в Лос-Анджелесе, Майами и Портленде.

Райли нигде ещё не использовал свой «аварийный запас». И он не рассказывал об этой семёрке генералу Шиверсу. Райли считает, что успешно замёл все следы и ничто не связывает его с этими агентами, но он ошибается. Фелисити Прайс и Морис Эдвардс знают о его планах, но не хотят ничего предпринимать, пока он не задействует своих людей в какой-нибудь операции. Они считают, что иметь под рукой группу тренированных шпионов может быть полезно, учитывая, что у обоих есть возможность перехватывать их сообщения.

Департамент особых расследований (ДОР)

Когда-то Департамент особых расследований ФБР пользовался относительной автономией. Старшие сотрудники ФБР знали, что департамент охотится на монстров, и закрывали глаза на серебряные пули и деревянные колья, фигурировавшие в запросах. Деятельность ДОР не была секретом для высокопоставленных лиц.

За последние 18 лет многое изменилось.

История

ДОР начинал как «теневой департамент», совершенно независимое подразделение, являвшееся частью ФБР только на бумаге. У него была собственная иерархия командования и собственные агенты, порой работавшие в других агентствах сообщества разведывательных органов США. После формирования Министерства национальной безопасности и изменения всей структуры разведки в США ФБР полностью поглотило ДОР. Оставаясь единственным правительственным агентством, в чьи задачи входит расследование паранормальных явлений, ДОР теперь работает в одной упряжке с остальными агентами ФБР и разделяет с ними как дела, так и финансирование.

Вдобавок ко всему многие агенты ДОР остались не у дел. Синтия Форрест, в течение трёх месяцев возглавлявшая департамент, исчезла, когда в АНБ разразился скандал (см. выше). Во главе реорганизованного ДОР поставили Томаса Литла, бывшего регионального директора, заведовавшего западным побережьем. Теперь он занимает должность заместителя директора ФБР. Он единственный, кто остался в ДОР из старого состава. По внутренней иерархии ДОР сейчас он является директором. Начальник отдела Дженнифер Мартинез стала его заместителем. Роль регионального директора обычно выполняет наиболее опытный агент, оказавшийся в конкретном регионе.

Современный ДОР

От старого ДОР практически ничего не осталось. Раньше у него были региональные офисы с оперативными командами по всей стране. Теперь осталось только три оперативные команды — каждая со своей базой. Департаменту приходится запрашивать помощь агентов из других подразделений ФБР. Большую часть времени такие агенты занимаются обыденными расследованиями и сталкиваются со сверхъестественным только тогда, когда ДОР вызывает их на специальные задания. ДОР знает о существовании вампиров, оборотней и других, ещё более необычных существ, населяющих Мир Тьмы, но его агентам приходится быть очень осторожными с выбором очередной цели. Их задача — расследовать «странные преступления со следами оккультного вмешательства». У ДОР очень плотный график, так как подобных преступлений с каждым днём становится всё больше. Агенты уделяют немало внимания устранению следов сверхъестественного присутствия, чтобы, с одной стороны, не вызвать панику среди населения, а с другой, не выглядеть полными идиотами в очередном выпуске новостей. Рейд на логово оборотней смотрится куда презентабельнее, если в репортаже речь пойдёт о доморощенных террористах, тренировавших собак-убийц. В запросах на выдачу боеприпасов теперь принято писать «патроны К5» вместо «серебряных пуль». Все эти ухищрения позволяют агентам ДОР охотиться на чудовищ плечом к плечу с обычными агентами ФБР.

Секретные объекты и материальное обеспечение

Раньше офисы ДОР располагались на верхнем этаже здания им. Эдгара Гувера в Вашингтоне. После реорганизации эти помещения отдали отделу контрразведки. Заместителю директора Мартинез удалось перевезти наиболее ценные книги из исследовательской библиотеки на секретную базу Департамента в штате Вирджиния. Хранилище вещественных доказательств ДОР так и осталось на старом месте. Оно надёжно заперто. Доступ может получить только действующий агент ДОР. Если кто-то из агентов, расследующих очередное дело, захочет ознакомиться со старыми уликами, ему придётся отправиться за ними в самое сердце отдела контрразведки ФБР.

У Департамента есть уединённая база в горах юго-западной Вирджинии. Здесь сотрудники ДОР тренируют новых агентов, обучая их методам охоты на сверхъестественных существ. Здесь же хранятся улики, свидетельствующие о паранормальной активности. Попади они в руки обычных сотрудников ФБР, это могло бы повлечь за собой немало проблем. На базе имеется собственный арсенал, включающий, помимо обычных видов вооружения, деревянные колья и серебряные пули для табельных пистолетов ДОР. Большая часть агентов возвращается на базу только в самом крайнем случае. Если ФБР обнаружит этот объект, его, скорее всего, закроют, а остатки Департамента особых расследований расформируют.

Расследования

Обычно ДОР начинает расследование, получив наводку — либо от кого-то из старых информаторов, либо от другого департамента, перегруженного на данный момент работой. Агент, получивший дело, — как правило, единственный полноценный сотрудник ДОР в этом районе. Он может подключить к расследованию других агентов: часть из них обучалась и тренировалась в Департаменте, но вернулась к «обычной» жизни в ФБР, а часть — потенциальные кадры, которым лишь предстоит эта тренировка. Агент ДОР не обязательно будет вести дело самостоятельно. Часто другие агенты, которых он привлекает, выше его по званию. В таком случае он будет скорее координировать действия коллег и выполнять роль специалиста по оккультным вопросам.

Агенты ДОР в игре

История о сотрудниках ДОР должна раскрывать двойную жизнь, которую ведут агенты, а также подчёркивать их загруженность работой. Те из них, кто занимается сверхъестественным постоянно, терпят пренебрежительное отношение со стороны своих коллег. Те же, кого привлекают к делам временно, должны как-то совмещать охоту с нормальной жизнью и не дать этой самой охоте разрушить свою карьеру.

Если вы используете достоинства и недостатки, здесь будут уместны «осадный менталитет», «внедрённый агент» и «чудак» за 3 пункта.

Агенты ДОР редко разбираются в структуре и иерархии мира сверхъестественного. Они ничего не знают о кланах, традициях или племенах. Но они прекрасно разбираются в том, как убить оборотня или вампира. Группа будет вести расследование до тех пор, пока не обнаружит паранормальную угрозу, после чего попытается эту угрозу устранить. Агенты не могут рисковать, взяв под стражу сверхъестественное существо. По завершении операции они подадут сразу два рапорта: в одном будут подробно описаны все детали произошедшего, он отправится в архив на базе в Вирджинии, во втором же, официальном, не будет и намёка на сверхъестественные явления.

Сотрудников Департамента очень мало, и агенты ДОР редко работают в одной команде. Тем не менее такие команды существуют. Обычно у них дурная репутация в ФБР. При этом им поручают самые сложные задания, с которыми не справятся другие. Проблема в том, что, помимо действительно важных дел, они получают для разбирательства и все остальные, где есть хоть малейший намёк на оккультное. ДОР приходится устранять психопатов и серийных убийц не реже, чем сталкиваться с вампирами или оборотнями.

Другие организации

Проблемами сверхъестественного интересуются не только в АНБ и ФБР, но и в других правительственных учреждениях.

Центральное разведывательное управление (ЦРУ)

ЦРУ — пешка в руках сверхъестественных существ. На свою беду, Контора не верит в призраков. Гулей и вампиров для них не существует. Так что, если кому-то из высокопоставленных Сородичей нужна информация или, допустим, политически активному магу понадобилась ударная группа, именно сюда они обратятся в первую очередь. Из-за неискоренимого скепсиса из служащих Конторы получаются отличные марионетки.

Только один сотрудник ЦРУ хоть что-то знает о сверхъестественном: это агент младшего состава Боб Шноблин. Его считали чудаком ещё тогда, когда он только поступал на службу, теперь же вообще никто в Конторе не воспринимает Боба всерьёз. Он всё ещё работает в Лэнгли, но занимается по большей части бумажной волокитой — читает донесения от оперативных групп из самых скучных регионов планеты.

Боб Шноблин

Боб Шноблин — единственный служащий ЦРУ, который владеет хотя бы крупицами достоверных сведений о мире сверхъестественного. Молодые агенты считают его обычным чудаком, поехавшим на почве теории заговора. Сотрудники постарше напирают на необходимость психиатрической экспертизы, так как поведение Шноблина может быть признаком серьёзного психического расстройства. Но пока что Бобу всё сходит с рук. Он, чёрт возьми, герой Соединённых Штатов, и он не позволит каким-то желторотикам сомневаться в его рассудке. Ему за шестьдесят, и недавно он дал кое-кому взятку, чтобы его личное дело подчистили. У него нет времени на дружеское общение и визиты людей, которые не могут сообщить ему ничего нового, а отставка — это смертный приговор. Он искренне верит в свою правоту: в то, что Сатана — источник всех сверхъестественных явлений и что истинная картина происходящего вот-вот сложится перед его глазами, стоит только найти ещё одну связь.

Когда речь заходит об иерархии сверхъестественных сил, Боб Шноблин — самая информированная личность в правительстве Соединённых Штатов. Его «Пирамида сатанинской власти», устанавливающая связи между «Семью кланами», «Королём Вентру», «Лордами тьмы» и Трёхсторонней комиссией (среди прочих), содержит больше правды, чем все архивы ДОР, вместе взятые. Хотя, надо признать, его слишком часто заносит не в ту сторону.

Министерство национальной безопасности (МНБ)

Министерство национальной безопасности — весьма влиятельная структура в Соединённых Штатах. Его основная задача — защищать страну от террористов и стихийных бедствий. Министерство было создано относительно недавно. Многие агенты не решаются лезть к начальству с мутными доказательствами существования сверхъестественных сил, опасаясь, что их могут отправить на мексиканскую границу ловить чупакабру и отпугивать поддатых террористов. Тем не менее некоторые агенты МНБ столкнулись с тем, что они называют «внутренним терроризмом паранормальной радикализации». Когда очередной агент находит улики, свидетельствующие о сверхъестественной активности, его очень скоро приглашают в некую анонимную социальную сеть, расположенную на серверах вне досягаемости МНБ.

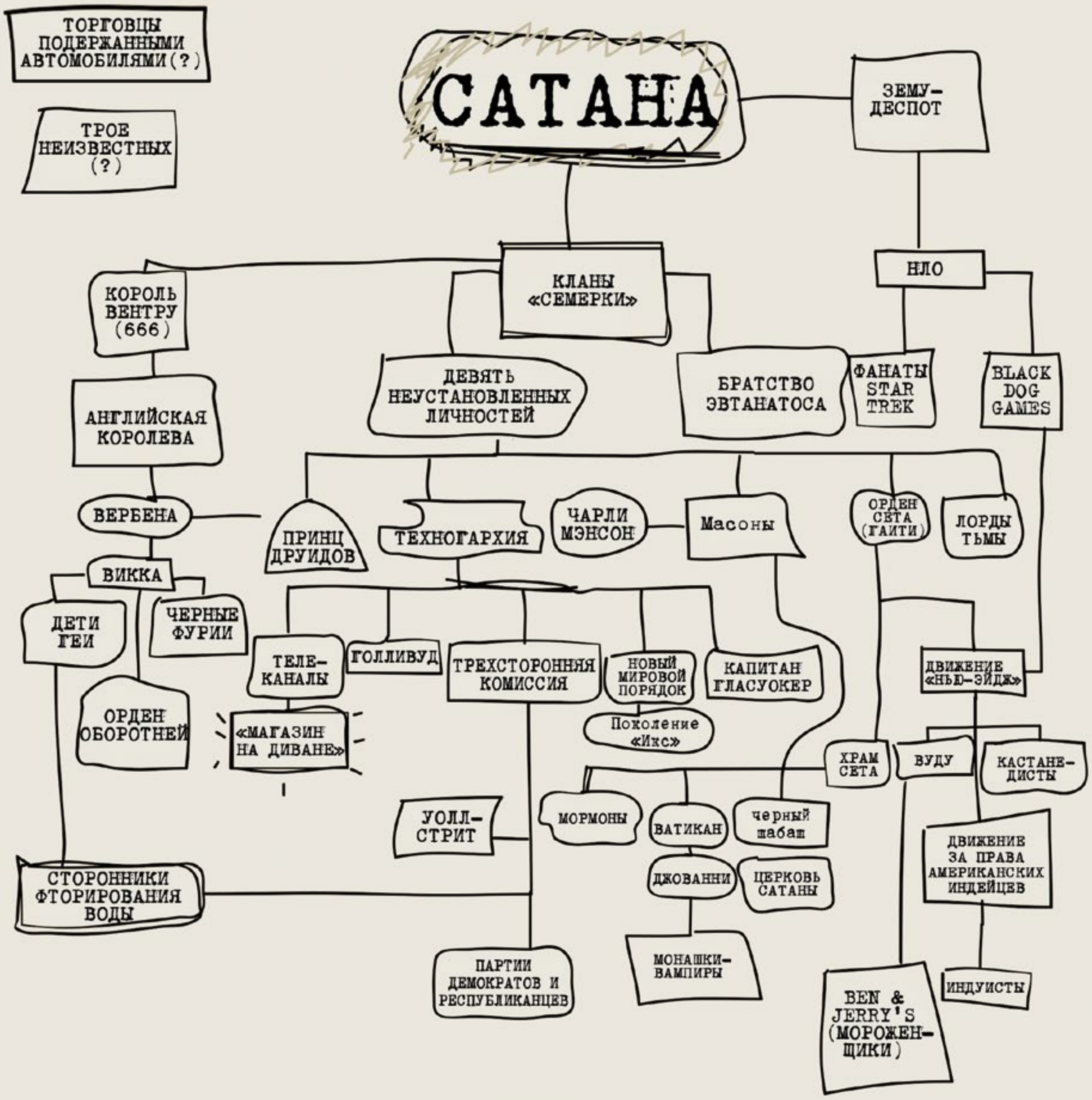
Вампиры держат под контролем верхушку МНБ. Они могут заставить её закрыть глаза даже на такие преступления, как распространение наркотиков и торговля людьми. Некоторые из Сородичей имеют возможность натравливать оперативников МНБ на стаи оборотней — те достаточно сильно напоминают террористические группировки.

Вне системы

Агенты МНБ, напавшие на след «паранормальных террористов», очень быстро обнаруживают, что начальство бдительно следит за ними. Стоит открыть рот, как их расследование тут же сворачивают. В результате кто-то решил организовать группу контактов под названием «Контрольный список». Участники обмениваются информацией о том, с чем столкнулись, а также ищут способы продвинуться в своём расследовании, не вызвав при этом подозрения у руководства.

Участники «Контрольного списка» ведут себя очень осторожно. Автоматическая рассылка каждый месяц напоминает всем, что раскрывать в письме какую-либо личную информацию строго не рекомендуется и что среди участников, скорее всего, есть шпионы (как от начальства МНБ, так и от «паранормальных элементов»).

Пирамида сатанинской власти Боба Шноблина


ТОРГОВЦЫ ПОДЕРЖАННЫМИ АВТОМОБИЛЯМИ(?)
ТРОЕ НЕИЗВЕСТНЫХ (?)
САТАНА
ЗЕМУ-ДЕСПОТ
КЛАНЫ «СЕМЕРКИ»
НЛО
КОРОЛЬ ВЕНТРУ (666)
ДЕВЯТЬ НЕУСТАНОВЛЕННЫХ ЛИЧНОСТЕЙ
БРАТСТВО ЭВТАНАТОСА
ФАНАТЫ STAR TREK
BLACK DOG GAMES
АНГЛИЙСКАЯ КОРОЛЕВА
ВЕРБЕНА
ПРИНЦ ДРУИДОВ
ТЕХНОГАРХИЯ
ЧАРЛИ МЭНСОН
Масоны
ОРДЕН СЕТА (ГАИТИ)
ЛОРДЫ ТЬМЫ
ВИККА
ДЕТИ ГЕИ
ЧЕРНЫЕ ФУРИИ
ТЕЛЕ-КАНАЛЫ
ГОЛЛИВУД
ТРЕХСТОРОННЯЯ КОМИССИЯ
НОВЫЙ МИРОВОЙ ПОРЯДОК
КАПИТАН ГЛАСУОКЕР
ДВИЖЕНИЕ «НЬЮ-ЭЙДЖ»
ОРДЕН ОБОРОТНЕЙ
«МАГАЗИН НА ДИВАНЕ»
Поколение «Икс»
ХРАМ СЕТА
ВУДУ
КАСТАНЕ-ДИСТЫ
УОЛЛ-СТРИТ
МОРМОНЫ
ВАТИКАН
черный шабаш
ДВИЖЕНИЕ ЗА ПРАВА АМЕРИКАНСКИХ ИНДЕЙЦЕВ
СТОРОННИКИ ФТОРИРОВАНИЯ ВОДЫ
ДЖОВАННИ
ЦЕРКОВЬ САТАНЫ
МОНАШКИ-ВАМПИРЫ
ПАРТИИ ДЕМОКРАТОВ И РЕСПУБЛИКАНЦЕВ
ИНДУИСТЫ
BEN & JERRY'S (МОРОЖЕН-ЩИКИ)

CENTRAL INTELLIGENCE AGENCY
UNITED STATES OF AMERICA

Достоинства и недостатки

Приведённые ниже достоинства и недостатки отражают особенности, которые могут быть присущи правительственным агентам. Чтобы взять любой из них, нужно одобрение рассказчика.

Ментальные

Параноик (недостаток, 2 пункта)

Вы так долго работаете в разведке, что для вас стало очевидно: ненормальные — это те, кто думает, что за ними никто не следит. Вы подозреваете всех и вся. Можно вызвать подмогу, но что, если все ваши коллеги куплены? Самые безобидные детали наполнены для вас зловещим смыслом — всё указывает на заговор.

Сложность всех социальных проверок персонажа повышается на 1.

Осадный менталитет (недостаток, 3 пункта)

Ваше агентство — всё для вас. Это единственная ваша семья и единственные ваши друзья. Цивилы и дилетанты путаются под ногами, мешая вам делать свою работу. Политики и законодатели умеют только жизнь портить. Другие агентства? Да, возможно, вы бы не отказались с ними работать, но, судя по всему, они не заметят Дракулу, даже если тот будет плясать голым у них перед носом.

Ваш менталитет создаёт для вас ряд проблем. Во-первых, с «цивилами и дилетантами» (в это понятие для вас входит местная полиция, частные сыскные агентства и т. п.) вы ведёте себя резко и общаетесь с ними свысока. Уберите 2d10 из пула эмпатии и расследования, когда сталкиваетесь с ними. Во-вторых, вас нервируют сотрудники других агентств, хотя вы вроде бы на одной стороне. Сложность всех социальных проверок при общении с ними повышается на 1. В-третьих, если какой-то закон мешает вам преследовать цель, вы не задумываясь нарушите его. Начальству это вряд ли понравится, так что приготовьтесь к тому, что вас будут поджаривать на медленном огне (рассказчику стоит уделить этому внимание).

Маньчжурский кандидат (недостаток, 5 пунктов)

Вы — двойной агент, но, что самое ужасное, вы об этом не подозреваете. Кто-то внушил вам, что вы должны выполнить задачу, и вы не можете этому воспротивиться. Вас запрограммировали на определённый сигнал: это может быть какое-то слово, череда световых вспышек или специфическое изображение. Как только сигнал поступит, вы исполните заложенную в вас программу. Позже вы не сможете вспомнить, что именно вы сделали, только предшествующие события. Вашей задачей может быть шпионаж, уничтожение важных документов, ликвидация обозначенной заранее цели в момент поступления сигнала, кража ценного оборудования или что-то подобное.

Обсудите с рассказчиком, какое у вас задание и на какой сигнал вы отреагируете. При желании вы можете предоставить рассказчику самому это решить. Он может не рассказывать вам, что это за сигнал, до тех пор, пока вы с ним не столкнётесь. После этого вы выполните задачу, но не будете знать, в чём она заключалась. Ради интереса рассказчик может оставить это в тайне или столкнуть вас с другими персонажами как раз в тот момент, когда вы не будете отвечать за себя (обсудите с рассказчиком, как вы в этот момент выглядите). Вам промыли мозги настолько хорошо, что даже сверхъестественные силы не смогут привести вас в чувство, пока вы не выполните поставленную задачу.

Социальные

Связи в другом агентстве (достоинство, 2 пункта)

Вы работаете на два агентства одновременно. Либо вы сотрудник по связям, либо подсадная утка. МНБ может, например, предоставить прикрытие для агента ЦРУ или АНБ, интересующегося делами ФБР, и наоборот. Так или иначе, у вас есть доступ к разведданным и ресурсам обоих агентств. Звание (факты биографии см. ниже) в каждом из них надо приобретать отдельно, причём в родном агентстве оно должно быть таким же или выше, чем там, куда вас направили.

Разрешение на ликвидацию (достоинство, 2 пункта)

Агентство дало вам разрешение на ликвидацию определённой цели. Это не даёт вам права убивать людей, стоящих на вашем пути. Разрешение могут отозвать, если вы слишком неаккуратны. Подобные разрешения выдаются чрезвычайно редко — ЦРУ иногда санкционирует убийства на территории других стран, а некая законспирированная группа в высших эшелонах ФБР устраняет подобным образом потенциальных террористов. Пока вы чётко выполняете приказы, агентство предоставляет всё необходимое оборудование (в рамках разумного), снабжает вас оружием и заметает за вами следы. Несмотря на расхожее мнение, это не «лицензия на убийство» — никакое агентство не может дать такого права. Если вас поймают, то будут судить в соответствии с законом.

Заслуженный сотрудник (достоинство, 3 пункта)

Товарищи по работе доверяют вам, несмотря на странные проекты, в которых вам приходится участвовать.

Возможно, вы агент ФБР с безукоризненным послужным списком, время от времени участвующий в операциях ДОР, или аналитик АНБ, которого раз в три месяца на пару недель отправляют анализировать данные с хаоскопа. Поскольку вы большую часть времени проводите среди «нормальных» агентов, они принимают вас за своего. При взаимодействии с коллегами вы можете добавить 1d10 к проверкам эмпатии, лидерства и расследования. Кроме того, ваша репутация отводит от вас всякие подозрения со стороны сверхъестественных существ — вы последний, на кого они подумают, разыскивая охотников.

Идеальный информатор (достоинство, 3 пункта)

Любой, кто работает на американскую разведку, имеет доступ к закрытой информации, но вы знаете куда больше, чем положено по рангу. Возможно, кто-то в Пентагоне обязан вам жизнью или вы просто нашли старый тайник с данными. Один раз на протяжении истории вы получите от рассказчика засекреченную информацию. Эта информация может быть неполной, но она всегда будет достоверной и полезной для вашей текущей операции. Ваш информатор хорошо заметает следы, до сих пор никто не заподозрил вашей связи, однако привлекать лишнее внимание к своей осведомлённости всё-таки не стоит.

Чудак (недостаток, 3 или 5 пунктов)

Вы верите в теорию заговора и в то, что привидения существуют. Ваши коллеги прекрасно об этом знают. У вас репутация чудака, а это значит, что вам не верят даже тогда, когда у вас есть доказательства.

Если вы берёте этот недостаток за 3 пункта, коллеги относятся к вам с пренебрежением — игнорируют или откровенно издеваются. Уберите 1d10 из пула всех проверок эмпатии, расследования и лидерства при общении с сотрудниками разведки. Кроме того, если сверхъестественным силам потребуется козёл отпущения, выбор, скорее всего, падёт именно на вас.

Если вы берёте этот недостаток за 5 пунктов, вы в шаге от увольнения. Вам поручили никому не нужную работу вроде прослушивания донесений от оперативной команды в Новой Зеландии или экономического обоснования строительства стены вдоль канадской границы. Если вы начнёте гоняться за сверхъестественными существами, никто в агентстве не поддержит вашу инициативу. Более того, если от вас будет слишком много проблем, вас могут просто устранить.

Ресурсы

Подставная личность (достоинство, 3 пункта)

У каждого агента есть одно или даже несколько прикрытий — подставные личности со своей биографией и всеми необходимыми документами. Вы пошли дальше — об одном из ваших альтер-эго неизвестно даже вашему собственному агентству. Прикрытие включает в себя набор документов, в том числе страховку и паспорт, а также счёт в банке. Вы даже сняли небольшую квартирку.

Ничто не связывает вас и ваше альтер-эго. Это может оказаться весьма кстати, если вы захотите скрыть свои действия от начальства. Если что-то пойдёт не так — это ваш шанс на спасение.

Достоинство «подставная личность» гарантирует только то, что у вас есть все необходимые документы и что о них не знает никто в разведке. Если вы хотите, чтобы ваш персонаж убедительно изображал другую личность, вам надо взять факт биографии «альтер эго» (см. В20, стр. 116).

Факты биографии

Вдобавок к общим для всех охотников фактам биографии правительственные агенты могут обладать званием и оснащением.

Звание

Правительственным учреждениям свойственна строгая иерархия. В армии США командир не станет даже слушать рядового, не то что выполнять его приказы. Звание отражает положение, которое занимает агент в своей организации.

Если у персонажа нет ни одного пункта в звании, он занимает самое низкое положение, которое возможно в его агентстве: младший агент ДОР или ЦРУ, второй лейтенант АНБ.

Теоретически агент с наиболее высоким званием будет главным в группе, но обстоятельства на оперативных заданиях иногда вносят свои коррективы.

При общении с коллегами младше по званию добавьте к социальным проверкам количество d10, равное разнице в званиях. Это правило также применимо при общении с другими людьми, но вы должны сперва вычесть из своего звания 2 (т. е. майор АНБ получит дополнительно 1d10 при общении с гражданским лицом).

•	Специальный агент ДОР или первый лейтенант АНБ.
••	Старший специальный агент ДОР или капитан АНБ.
•••	Ответственный специальный агент ДОР или майор АНБ.
••••	Глава подразделения ДОР или полковник АНБ.
•••••	Региональный директор ДОР или генерал АНБ.

Оснащение

Вы отлично разбираетесь в бюрократических процедурах. Вам ничего не стоит безукоризненно заполнить все бланки и формуляры, необходимые для получения специального оборудования (от серебряных пуль до передвижного хаоскопа) или помощи специалистов. В начале истории у вас есть запас пунктов, который вы можете на это потратить. Он равен количеству пунктов в этом факте биографии. Учитывайте, что запас расходников ограничен, а сломанное оборудование вы не сможете заменить. В конце истории вы должны вернуть оборудование на склад. Вам не обязательно тратить все пункты перед началом игры — вы сможете запросить нужное оснащение, когда оно вам понадобится. Сколько бы пунктов в оснащении у вас ни было, вы не можете получить предмет или услугу, стоимость которых хотя бы на 3 выше вашего звания (сотрудник с 1 пунктом в звании не может получить оборудование стоимостью 4 пункта и выше).

Список доступного оснащения приведён на стр. 168–170. С согласия рассказчика вы можете добавить туда другие предметы или услуги.

Оснащение может быть общим фактом биографии для охотников из одной команды. Правила, касающиеся общих фактов биографии, вы можете прочитать на стр. 124–126 книги «Вампиры: Маскарад».

•	Вам доступно оснащение стоимостью 1 пункт.
••	Вам доступно оснащение суммарной стоимостью 2 пункта.
•••	Вам доступно оснащение суммарной стоимостью 3 пункта.
••••	Вам доступно оснащение суммарной стоимостью 4 пункта.
•••••	Вам доступно оснащение суммарной стоимостью 5 пунктов.

Парапсихический дар

Некоторые люди обладают Парапсихическим даром. Какое-то время разведка финансировала исследования в этой области в надежде, что экстрасенсорные способности могут оказаться полезны. Последний из подобных проектов разрабатывался в АНБ и носил кодовое название «Зимний сад». Его прикрыли во время скандала вокруг отставки Артура Клиффорда. Отдельные агенты в АНБ, ДОР и других ведомствах иногда проявляют парапсихические способности. В целом экстрасенсы тут встречаются чаще, чем среди гражданского населения. Всё дело в агрессивном рекрутинге, который применяют в разведке: сюда попадают только самые целеустремлённые.

Помимо прочих Даров, упомянутых в этой книге, правительственным агентам доступна Зоопсионика и Белый шум. Чтобы приобрести любой из них, вам нужно заручиться согласием рассказчика.

Зоопсионика

Зоопсионика — это не столько телепатия или контроль сознания, сколько понимание животных, способность общаться с ними, считывая эмоциональное состояние и намерения. Установив контакт, экстрасенс может попросить животное совершить то или иное действие. Животное не обязано соглашаться, но у экстрасенса больше шансов добиться от него помощи, чем у кого бы то ни было ещё.

С каждым новым уровнем мастерства экстрасенс будет всё лучше понимать животных и сможет отдавать всё более сложные команды.

Умение общаться с животными может оказаться очень полезным навыком для агента разведки. В городе он может послать голубя или чайку следить за целью, попросить крысу проникнуть в запертое помещение или узнать у енота или лисы, что происходило на месте преступления до его приезда. Большая часть экстрасенсов, способных к Зоопсионике, держит при себе домашних животных (от кошек и собак до крыс и попугаев), которые уже привыкли общаться с хозяином и выполнять его поручения.

Контакт с животным можно установить только тогда, когда экстрасенс его хорошо видит и слышит.

Иерархия животного мира

Экстрасенсорную связь проще всего установить с животными, обладающими интеллектом, близким к человеческому, такими как шимпанзе или дельфины, а также с другими дрессированными млекопитающими (собаки, кошки, крысы, лошади и т. п.).

Что касается всех остальных животных, чтобы установить с ними контакт, экстрасенс должен вычесть некоторое количество пунктов из своего уровня мастерства — количество см. в таблице ниже. К примеру, с 2 пунктами в Зоопсионике он может считывать эмоциональное состояние млекопитающих с более высоким интеллектом, но в отношении дикого млекопитающего с более примитивным интеллектом он будет понимать только основные намерения.

Штраф	Тип животных
0	Млекопитающие с высоким интеллектом, дрессированные млекопитающие с низким интеллектом.
–1	Дикие млекопитающие с низким интеллектом, дрессированные птицы (штраф 0, если уровень мастерства достиг •••).
–2	Дикие птицы, дрессированные рептилии.
–3	Дикие рептилии.
–4	Любые другие животные.

Правила

Проверка: восприятие + обращение с животными (сложность 7)

Модификаторы: зависят от типа животного (см. таблицу)

Цена: отсутствует

Длительность: 1 минута общения за каждый успех

Уровни мастерства

• **Понять намерение/общаться**: экстрасенс понимает, что животное собирается сделать (например, атаковать или сбежать), а также может говорить с ним и понимать, что оно отвечает.

•• **Понять эмоциональное состояние/отдать простую команду**: экстрасенс понимает, какие чувства испытывает животное (например, атакует оно из страха или от голода), а также может отдать простую команду, которую животное обязано выполнить (не более шести слов).

••• **Понять нужды и желания/отдать составную команду**: экстрасенс понимает, чего животное хочет и в чём нуждается, не задавая ему вопросов. Например, хочет ли оно, чтобы он последовал за ним или, наоборот, убрался подальше. Он также может отдавать животным составные команды, обычно состоящие из двух простых (например, «проследи за тем человеком, а затем вернись ко мне»). Животное будет выполнять команду до тех пор, пока сохраняется экстрасенсорная связь.

•••• **Предсказать поведение/разделить воспоминания**: экстрасенс может предсказать поведение животного в тех или иных обстоятельствах. Он также может разделить воспоминания животного за последние 6 часов (увидеть, что оно видело, услышать, что оно слышало, почувствовать запахи, которые оно ощущало, и т. п.).

••••• **Объединить сознания**: экстрасенс может объединить сознание с животным и направить его делать то, что он хочет, при этом он будет видеть его глазами и слышать его ушами (перенимая при этом сильные и слабые стороны животного, например острый нюх собаки или зрение орла). Когда экстрасенс использует это умение, он не контролирует своё собственное тело и не знает, что с ним происходит.

Белый шум

Некоторые люди обладают необычными пассивными паранормальными способностями: они производят вокруг себя ауру экстрасенсорного белого шума. На простых людей эта способность никак не влияет, но другие экстрасенсы не могут использовать рядом с таким человеком свою силу. Сконцентрировавшись, он может на время приглушить белый шум, но не способен насовсем от него избавиться. Он не может обладать никакими другими Парапсихическими дарами.

Белый шум никак не влияет на использование Дисциплин Сородичей и на Дары духов Гару.

Белый шум — очень редкий талант, поскольку для его обнаружения человек должен находиться в обществе других экстрасенсов. Проекту «Зимний сад» удалось обнаружить 12 человек с такой способностью, прежде чем его прикрыли. Четверых взяли на службу в АНБ и обнаружили, что ещё двоих завербовал ДОР.

Правила

Проверка: не нужна

Модификаторы: отсутствуют

Цена: отсутствует

Длительность: действует постоянно; обладатели этого Дара могут приглушить его (до 1 пункта мастерства), но при этом получат +2 к сложности всех ментальных проверок, так как им необходимо концентрироваться.

Уровни мастерства

•	Белый шум в радиусе 5 метров. Экстрасенсы должны убрать из пула 1d10, если пытаются применить Парапсихический дар.
••	Белый шум в радиусе 10 метров. Экстрасенсы должны убрать из пула 2d10, если пытаются применить Парапсихический дар.
•••	Белый шум в радиусе 15 метров. Экстрасенсы должны убрать из пула 4d10, если пытаются применить Парапсихический дар.
••••	Белый шум в радиусе 20 метров. Экстрасенсы должны убрать из пула 6d10, если пытаются применить Парапсихический дар.
•••••	Белый шум в радиусе 25 метров. Экстрасенсы должны убрать из пула 8d10, если пытаются применить Парапсихический дар.

Арканум

Наша задача — изучать потусторонний мир, но мы не вправе ограничиваться только изучением. Закрыть глаза на многочисленные угрозы, о существовании которых нам достоверно известно, — значит навлечь погибель на самих себя.

Д-р Сандип де Соуза,
канцлер Ложи в Нью-Дели

Из всех человеческих организаций, так или иначе изучающих сверхъестественное, у Арканума больше всего ресурсов: у этой организации самые обширные коллекции артефактов, на неё работают лучшие специалисты в своей области. Её члены знают, что истина порой сокрыта в самых неожиданных местах, поэтому принимают в свои ряды всех, кто интересуется эзотерикой, независимо от избранного ими направления исследований. Среди арканистов можно встретить академиков, археологов, библиотекарей, мистиков и оккультистов. Последнее время растёт количество далёких от науки членов Арканума, тех, кто ищет ответы на бесчисленные вопросы, возникшие после случайной встречи со сверхъестественным. Становится всё больше солдат, шпионов и хакеров; можно наткнуться даже на бармена.

Программа Арканума, так называемый Силлабус, довольно чётко формулирует его задачи: поиск знаний ради самих знаний, просвещение и совершенствование членов организации и, как следствие, всего человечества. Арканисты признают, что существует мир, сокрытый от взглядов простых смертных, и что посредством интеллектуальных занятий человек может отделить правду от вымысла, мифы от реальности.

Это отнюдь не тайное общество. Для широкой публики Арканум — довольно престижная организация (пускай немного эксцентричная), объединяющая учёных со всего мира. Выходит даже «Ежегодник Арканума» — рецензируемый журнал, посвящённый вопросам эзотерики. Любой желающий может опубликовать там статью — так организация находит новых кандидатов на вступление. Дела Арканума являются достоянием общественности, и зачастую это играет на руку членам организации. Благодаря репутации общества арканистам проще получить доступ к редким текстам или приглашение в экспертную комиссию, которая расследует какое-то таинственное происшествие.

Кровавые стычки со сверхъестественным существенно повлияли на линию поведения Арканума. Исследуя вопросы, касающиеся вампиров и оборотней, арканисты ведут себя крайне осторожно, понимая, что рискуют сгинуть вместе с результатами своих трудов. Столкновения с паранормальным оставили шрамы в душе (и на теле) некоторых членов Арканума. Забота о просвещении человечества не может более существовать отдельно от заботы о его безопасности и борьбы против хищников, скрывающихся среди людей.

Тема и настроение

Главная тема Арканума — это безрассудная гонка за знаниями. Организация была создана для того, чтобы собирать информацию, и её члены часто ищут её там, где не следовало бы, не заботясь о собственной безопасности. Они как дети, которые заходят всё дальше и дальше в лес, потому что им ужасно любопытно, что там за следующим деревом, и за следующим. А поскольку все они учёные, а не солдаты, оружия обычно при них нет (как и желания его применять). Для вампиров и оборотней они лакомый кусочек.

Настроение, которое лучше всего подходит Арканууму, — отчаянное сопротивление надвигающейся тьме. То, что арканисты безоружны, ещё не значит, что они сдадутся просто так. Отнюдь нет, они многое готовы сделать, чтобы приструнить нечисть. Им, конечно, не тягаться с вампирами в драке, но они в драку и не лезут. Это соглядатаи, а не воины. Против своих им тоже приходится бороться — многие ведущие учёные Арканума не желают, чтобы их организация была уничтожена из-за кучки воинствующих выскочек.

Структура Арканума

Отчасти это масонские ложи викторианской эпохи, отчасти объединение колледжей. На данный момент Арканум насчитывает несколько тысяч участников из самых разных стран мира.

Великая ложа

Великая ложа — краеугольный камень Арканума. Всё самое важное происходит именно здесь. Это хранилище сокровенных знаний. В библиотеке Великой ложи собраны самые старые и редкие книги из тех, что находятся в распоряжении организации. Документы, которые здесь хранятся, — гордость коллекции Арканума.

О существовании Великой ложи (и тем более о месте её расположения) знают только члены общества. Неофитам, которым нужно прибыть туда для совершения обряда инициации, сообщают, что она находится недалеко от Лондона, чтобы те хотя бы знали, куда бронировать билеты. Затем большинству новичков завязывают глаза и сопровождают к месту. Если неофит доказал, что ему можно доверять, ему могут позволить полюбоваться видами лондонских пригородов — Великая ложа расположена в 100 милях (около 160 км) к северу от Лондона, среди болот графства Кембриджшир.

Помимо прочего, это также резиденция Мадлен Бокур, Великого канцлера Арканума. Здесь постоянно находится штат подмастерьев ложи, следящих за обширной коллекцией исторических ценностей, носящей громкое название Axis Mundi, что значит «мировая ось». Исполнительный комитет управляет отсюда наиболее важными делами Арканума. Кроме того, здесь проводится обряд инициации, который обязан пройти каждый неофит.

Axis Mundi

Axis Mundi («мировая ось») — душа Арканума. Это одна из самых обширных коллекций книг и манускриптов, посвящённых оккультизму и изучению сверхъестественных явлений (во всяком случае из тех, что находятся в руках смертных). Назовите тему, неважно, насколько узкую, и вы найдёте по меньшей мере полдюжины посвящённых ей книг. Благодаря современным технологиям наиболее редкие и ценные экземпляры хранят в специальных помещениях с климат-контролем. Многие тома были оцифрованы, а значит, информация в них доступна для автоматического поиска (к сожалению, из-за огромных объёмов работы пока что далеко не все книги переведены в цифровой вид). Библиотекарь любой ложи может сделать запрос, чтобы получить тот или иной труд для изучения, однако кураторы Axis Mundi предпочитают, чтобы книги оставались в её стенах, и готовы расстаться с ними, только если у арканиста нет никакой возможности посетить Лондон. Если вы не вернёте книгу вовремя, они заставят вас горько пожалеть о своей беспечности.

Персонажи, у которых есть доступ к Axis Mundi, получают преимущество к любым проверкам, связанным с изучением сверхъестественных явлений. День, проведённый в этой библиотеке, автоматически добавляет два успеха к результату. Если время поджимает, арканисты могут попытаться найти что-то быстрее (необходимое время в часах равно сложности проверки), получив при этом дополнительно 2d10 к пулу.

Коллекция Axis Mundi чрезвычайно важна для Арканума, поэтому Великий канцлер всецело поддерживает тех, кто не пренебрегает физической подготовкой и развивает боевые навыки. Чтобы вступить в Великую ложу, это не обязательно, но при прочих равных условиях подобные умения станут преимуществом при выборе кандидата. За последние 10 лет Мадлен Бокур говорила об этом не раз. На данный момент

Церемония инициации

Тех, кто решил вступить в ряды Арканума, называют неофитами. Чтобы стать полноправными членами организации, они должны поучаствовать в Церемонии инициации. Группу неофитов собирают в Великой ложе. Там они должны встретиться с Великим канцлером и принять на себя весь груз ответственности за просвещение человечества, сохранение и преумножение его знаний. По прибытии им говорят, что Церемония состоится на следующий день. Церемонию проводит Мистагог. Возложить на себя эту обязанность может любой заслуженный член Арканума.

Неофитам предлагают отдохнуть. Им в распоряжение отводится весь четвёртый этаж, там остаётся только несколько человек обслуживающего персонала. Они могут спокойно познакомиться и пообщаться между собой. Будущие арканисты не подозревают, что на самом деле Церемония инициации уже началась: в их еду и напитки подмешивают мощный галлюциноген, смешанный с лёгким наркотиком.

Разум неофитов охватывают сюрреалистические видения. Один из них рассказывал как-то о лабиринте, через который его гнала сова, клевавшая его и требовавшая решить то одну, то другую научную задачу. Однако странные видения — самая безобидная часть Церемонии. Неофитам предстоит очнуться обнажёнными в деревянном гробу. Это неизменно приводит к истерике и попыткам выцарапать крышку гроба, когда действие наркотика сходит на нет, и неофиты осознают весь ужас своего положения. Только тогда их выпускают. Они оказываются на небольшом островке. Когда все наконец приходят в себя, их подводят к воде. На другом берегу их ждут арканисты в балахонах. Неофитам предстоит войти в воду, чтобы принять своеобразное крещение. Мистагог приглашает их со словами: «Новорождённые братья и сёстры Арканума, вы умерли и вновь обрели жизнь! Совершите омовение, очиститесь и присоединяйтесь к нам!» После этого их приветствуют как полноправных членов Арканума.

среди живущих на территории Великой ложи подмастерьев есть двое бывших сотрудников спецслужб. Один из них состоял в Особой воздушной службе Великобритании, другой в 601-й группе специального назначения вооружённых сил Чехии. Они проводят ежедневные тренировки по общей физической подготовке и стрельбе для других членов ложи.

В целях предосторожности компьютеры Axis Mundi не подключены ни к одной сети. Ложи никогда не обмениваются опасной информацией через интернет.

Ложи Арканума

Арканум — всемирная организация. Для координации усилий исследователей существуют ложи. Они есть в большинстве крупных городов, а также в самых густонаселённых регионах. Ложа — это, по сути, штаб-квартира всех местных арканистов. Порой они там и живут. Региональные отделения во всём зависят от Великой ложи — и в плане ресурсов, и в плане принятия решений. Ложи должны публиковать свои исследования, а также вносить вклад в составление «Ежегодника Арканума» (академический журнал, доступный широкой публике) и расширение коллекции Axis Mundi.

Внутренний распорядок ложи не регламентирован. Ложа может вести свою деятельность как угодно, если её работа приносит плоды. Существуют титулы и должности, которые присваиваются отдельным членам ложи: казначей, библиотекарь, секретарь, начальник охраны и др. Они не сильно отличаются от аналогичных должностей в других организациях.

В каждой ложе есть свой канцлер. Он выполняет роль администратора; в его задачи входит извещать Великого канцлера обо всех важных новостях и быть его полномочным представителем в своей местности.

В крупных регионах, где существует множество лож, одна из них назначается главной. К примеру, главная ложа США находится в Джорджтауне, и все остальные американские ложи направляют свои доклады канцлеру Джорджтауна, который, в свою очередь, отчитывается перед Великим канцлером. Главная ложа Евросоюза переместилась в Париж после того, как в 2007 году на лондонскую ложу напали (предположительно, вампиры, перепутавшие её с Великой ложей).

Государственная политика иногда осложняет взаимоотношения между ложами. Например, арканисты Исламабада отчитываются перед ложей в Дубае, хотя Нью-Дели гораздо ближе. Ложа в Тайбэе отчитывается напрямую перед Великой ложей, несмотря на протесты шанхайского канцлера.

Колонии, собрания и коллегии

Колония — это объединение арканистов, живущих на одной территории. По сути, это зачаток будущей ложи. Колония считается частью ближайшей ложи (не обязательно географически — политика тут играет немаловажную роль).

Колония, которая существует уже достаточно долго, может заявить о своём желании получить статус новой ложи. Для этого арканистам надо обратиться в Исполнительный комитет Великой ложи. Последний раз это случилось в 2004 году, когда арканисты Макао решили организовать свою собственную ложу, чтобы не отчитываться перед Гонконгом. Новые ложи могут появляться как по политическим причинам, так и из простых соображений удобства.

Собрание — это группа арканистов, которая проводит исследования, зачастую отправляясь для этого в экспедиции. Иногда ложа собирает определённую группу людей для какой-то конкретной задачи, иногда такие группы появляются стихийно, благодаря взаимной симпатии и долгому плодотворному сотрудничеству между её участниками. Собрания отчитываются перед своей «родной» ложей, хотя исследования могут увести их очень далеко от дома. Собрание может рассчитывать на поддержку местной ложи и гостеприимство других арканистов по всему миру.

Именно собрания выполняют основную цель Арканума — исследование сверхъестественных явлений, так что они есть в каждой ложе. Некоторые могут позволить себе только одну подобную группу и не в состоянии проспонсировать экспедиции в отдалённые регионы. Другие ложи не так стеснены в средствах — у некоторых бывает до пяти собраний, путешествующих по всему миру.

Коллегии — это сообщества арканистов, изучающих что-то конкретное. Ложи объединяют исследователей географически, а коллегии — академически. Иногда коллегии называют школами, подразделениями или программами. Большая часть арканистов состоит в какой-нибудь коллегии, и часто даже в нескольких. Только члены коллегий могут получать гранты на исследования и некоторые другие привилегии.

Самые старые среди существующих — это Коллегия египтологов, Школа изучения тауматургии, Школа ликантропии, Коллегия герметических исследований, Коллегия лингвистики и Школа криптозоологии. За последние десятилетия появилось несколько новых коллегий — среди них Коллегия гематологии, Коллегия паратехнологий и Арктическая программа. Коллегия гематологии — сообщество, изучающее вампиров, а не свойства крови, как можно было бы подумать. Исполнительный комитет не спускает с неё глаз.

Опасная игра

Каждый член Арканума, от неофита до старшего брата, испытывает неутолимую жажду знаний. Некоторые мечтают ещё и о справедливости, героических поступках и прочей романтической чепухе. Есть также те, кто живёт в постоянном страхе. Они знают, что создания, о которых можно прочесть в пыльных фолиантах, действительно существуют. Более того, этим существам прекрасно известно, что Арканум ими интересуется. По правде говоря, если ты всю жизнь прожил в учёной среде и самым страшным испытанием в твоей жизни была борьба за академическую должность, осознание того, что вампир может вскрыть тебе горло и выпить из тебя всю жизнь, несколько, мягко выражаясь, шокирует.

Страх заставляет большинство арканистов не вмешиваться в дела нечисти, особенно после того, как вампиры сожгли бостонскую ложу в 1910 году. То, что Арканум существует до сих пор, говорит в пользу этой политики.

Однако не все могут оставаться безучастными, зная, какие ужасы таятся в мире. Некоторые собрания арканистов берутся за расследование таинственных происшествий, связанных с вампирами, демонами, оборотнями, призраками и другими сверхъестественными созданиями. Они расспрашивают свидетелей, наблюдают за подозрительными адресами, занимаются слежкой, а иногда даже подбрасывают «жучка», чтобы отследить передвижения цели (последнее — довольно редко). Ну и, разумеется, не забывают о книгах: роются в библиотеках, проглатывая том за томом. В конце концов, именно так Арканум и обрёл некогда свои первые знания.

Никто в Аркануме не считает себя солдатом на передовой (а если всё-таки считает, то его либо убьют, либо кому-то из старших братьев удастся его приструнить — в любом случае проблема решится быстро). Они скорее разведчики: собирают информацию и посылают её тем, кто сможет предпринять более активные действия, причём так, чтобы отследить источник сведений было невозможно.

Те подмастерья и старшие братья, у которых есть полномочия приглашать в Арканум новых кандидатов, ищут людей, обладающих не только жаждой знаний, но и полезными навыками. В рядах организации становится всё больше и больше хакеров, которые способны, к примеру, взломать сеть корпорации, попавшей под влияние вампиров, и умеют безопасно передавать информацию союзникам. Большая удача, если получится привлечь в Арканум бывшего шпиона или разведчика, хотя (по понятным причинам) их трудно хотя бы просто найти, не то что уговорить. Время от времени удаётся пригласить кого-то из правоохранительных органов, но редко.

Арканисты в большинстве своём знают, что некоторые члены Арканума и даже целые собрания занимаются шпионажем, но сами шпионы предпочитают не распространяться о своих делах даже среди братьев. Это приводит к тому, что несколько групп может одновременно расследовать одно и то же явление, путая друг другу карты. Из-за того, что никто не координирует их действия, падает эффективность. Но у конспирации есть и свой плюс: в случае чего они не смогут выдать имён своих товарищей.

Сторонники активных действий в рядах арканистов появились достаточно давно, но их количество в последнее время сильно выросло. Сандип де Соуза, канцлер ложи в Нью-Дели, втайне работает над тем, чтобы изменить отношение к скрытому противодействию Сородичам и другим опасным созданиям. Поскольку он следующий кандидат на место Великого канцлера, политика организации в ближайшие годы может радикально измениться. Приведёт ли это к гибели Арканума, покажет время.

Сферы интереса

Члены Арканума знают, что существуют места, где мир сверхъестественного тесно соприкасается с реальностью. Многими умами движет желание их отыскать. Значительное количество собраний продолжает поиски Пасифиды, Атлантиды или Камелота, попытки найти проход к центру Земли и т. п. Другие уверены в том, что египетские пирамиды, бермудский треугольник, гора Эверест и даже Антарктида всё ещё хранят множество неразгаданных тайн. Некоторые заняты вопросом, одиноки ли мы во Вселенной.

Легендарные артефакты будоражат воображение арканистов не меньше, чем затонувшие континенты. Святой Грааль, Экскалибур, Мьёльнир, Тисона, Га-Болг, Ята-но кагами, Книга Тота — лишь некоторые из них. Исследователи регулярно обмениваются мнениями о том, где могут находиться эти предметы.

Тауматологи изучают историю и теорию магии. В архивах есть записи о столкновениях с этим редким феноменом. Их объединяет пометка «Орден Гермеса», отсылающая к наименованию сообщества, существовавшего в средние века. Странное дело, но за последние несколько месяцев в архивах появилось больше новых записей с этой пометкой, чем за предыдущие 30 лет. Идут горячие споры о причинах такого всплеска: одни говорят, что арканисты просто наконец добрались до истины, другие — что магия «возвращается» в мир.

О существовании вампиров достоверно известно. В 1910 году они весьма недвусмысленно дали понять, что им не нравится, когда за ними шпионят, спалив ложу в Бостоне. Позиция Великого канцлера по этому вопросу такова: держаться на расстоянии, но не позволять страху становиться на пути просвещения. Иными словами, не надо лезть на рожон, и всё будет в порядке.

Оборотни всех мастей, привидения и волшебный народец — также предмет изучения многих собраний. С теми из них, кто может уничтожить Арканум, также шутить не следует, но тут контроль со стороны Великой ложи ощущается не столь сильно. В 2001 году случился инцидент, который шокировал представителей организации. Неофитка Кэрол Дюбуа путешествовала со своим собранием по Вьетнаму, когда на них напали. Она превратилась в гигантского полуволка-получеловека. Её превращение удалось снять на видео. Кэрол сбежала, и с тех пор о ней ничего не было слышно.

Целесообразность изучения демонов для некоторых членов организации находится под вопросом. Они считают, что есть черта, за которую нельзя переступать даже в стремлении к знаниям, и демоны находятся за этой чертой. Их оппоненты утверждают, что делать подобное разграничение — всё равно что наплевать на Силлабус.

Последняя, хотя и не менее важная, цель всех арканистов — это поиск новых кандидатов. Любой смертный, интересующийся сверхъестественным, — это потенциальный источник информации для Арканума, даже если он не захочет или не сможет вступить в его ряды. Те, кто открыто противостоит вампирам и другим хищным созданиям, — отличные союзники, пусть сами они об этом и не подозревают. Арканум часто снабжает информацией Инквизицию, проект «Сумерки», Ассоциацию «Горнило генетики» и Общество Леопольда. Некоторым ложам посчастливилось обзавестись неожиданными помощниками: например, полиция Лас-Вегаса удивительно эффективно справляется со сверхъестественными угрозами, что не осталось без внимания членов местной ложи.

Факты биографии

Следующие факты биографии отражают возможности, которые Арканум предоставляет своим участникам: доступ к сокровенным тайнам и мистическим сокровищам, будь то физические предметы, информация или чья-то личная мудрость. Разумеется, лишние деньги тоже не помешают.

Артефакт

Артефакты — это предметы, обладающие сверхъестественными свойствами. На момент начала игры такой предмет будет в вашем распоряжении. Вы могли унаследовать его от собственных предков, получить от наставника в Аркануме или найти во время предыдущих своих приключений (возможно, по какой-то причине Арканум ещё не реквизировал его «для дальнейшего изучения»).

Придумайте, каким артефактом вы хотели бы владеть, и сообщите об этом рассказчику. Он решит, насколько этот предмет будет уместен, учитывая значение данного параметра. Легендарные предметы, такие как Дюрандаль, меч Роланда или волшебная чаша Кей-Хосрова, можно получить только в результате долгого и упорного поиска. Они недоступны для приобретения как факт биографии. Примеры артефактов см. на стр. 170–172.

Артефакт может быть общим фактом биографии для арканистов из одной команды. Правила, касающиеся общих фактов биографии, вы можете прочитать на стр. 124–126 книги «Вампиры: Маскарад».

•	Слабый артефакт.
••	Полезный артефакт.
•••	Мощный артефакт.
••••	Знаменитый артефакт.
•••••	Невероятно могущественный артефакт.

Библиотека

Многие арканисты всю жизнь занимаются исследованиями. Они создают огромные библиотеки. Те, у кого есть постоянный доступ к библиотеке местной ложи, могут пользоваться ещё более обширной коллекцией, собранной многими поколениями учёных.

Если персонажу нужно изучить какой-то конкретный вопрос, он может снизить сложность проверки на число, равное значению этого факта биографии (учтите, что нельзя одновременно проводить исследования и в собственной библиотеке, и в Axis Mundi — придётся выбрать что-то одно).

Библиотека может быть общим фактом биографии для арканистов из одной команды. Правила, касающиеся общих фактов биографии, вы можете прочитать на стр. 124–126 книги «Вампиры: Маскарад».

•	Сложность снижается на 1.
••	Сложность снижается на 2.
•••	Сложность снижается на 3.
••••	Сложность снижается на 4.
•••••	Сложность снижается на 5.

Ментор

Ментор арканиста — его старший брат или сестра в Аркануме, человек, пригласивший персонажа в организацию. Чем выше значение этого факта биографии, тем больше влияния у ментора и тем радушнее относятся к неофиту. Низкое значение можно трактовать по-разному: возможно, ментор не слишком популярен, его мнение мало кого интересует. С другой стороны, он может быть знаменит, но чрезвычайно занят, так что у него не всегда есть время на своего протеже.

Богатство

Арканум может позволить себе выплачивать своим участникам небольшое пособие и предоставить им скромное жильё. В таком случае значение этого параметра не будет превышать 1 пункта. Дополнительные средства персонажу может предоставить семья, работа или иной способ заработка.

Достоинства и недостатки

У арканистов могут быть самые разные достоинства и недостатки. Кто-то из них проводит свою жизнь в уютном кресле, занимаясь исследованиями для ложи, а кто-то сразу после выпуска с головой ныряет в шпионские игры.

Физические

Преклонный возраст (недостаток, 3 пункта)

Вы уже не столь проворны, как раньше. Понизьте на 1 пункт любую из физических характеристик на свой выбор. Нельзя понижать характеристику, значение которой уже равно 1. Чтобы персонаж мог взять этот недостаток, ему должно исполниться 40 лет. Его можно взять ещё раз, когда ему исполнится 50, 60, 70 и так далее.

Ментальные

Быстрая адаптация (достоинство, 2 пункта)

Вы довольно быстро приспосабливаетесь к жизни в незнакомом обществе, будь то другая субкультура или даже народ. Вы подхватываете популярные словечки, перенимаете манеру одеваться, соблюдаете обычаи и социальные нормы. Если у вас есть возможность слиться с толпой (вы можете переодеться, знаете язык и т. д.), то любой, кто попытается распознать в вас чужака, должен убрать 2d10 из своего пула. Кроме того, вы можете добавить 2d10 к пулу, когда сами пытаетесь найти подсадную утку.

Изолированное воспитание (недостаток, 1 пункт)

См. недостатки инквизиторов, стр. 133.

Социальные

Грант на исследования (достоинство, 2 пункта)

Вы получили грант от какого-то университета или исследовательского центра. Это освобождает вас от необходимости ходить на работу. Обладатель гранта ежемесячно получает минимальную стипендию (полторы-две тысячи долларов, если речь идёт о США), а также имеет возможность пользоваться услугами закрытых библиотек и других научных учреждений.

Сверхъестественные

Ясновидящий (достоинство, 5 пунктов)

Вы видите сквозь все иллюзии и мороки. Вы можете пройти проверку **восприятия + бдительности**, чтобы противостоять таким Дисциплинам, как Сокрытие и Фантасмагория, или иным сверхъестественным силам подобного рода. Сложность проверки равна значению соответствующей силы + 3.

Эйдетическая память (достоинство, 2 пункта)

См. «Вампиры: Маскарад», стр. 522.

Арканум считает эйдетическую память одновременно и достоинством, и недостатком. С одной стороны, это очень хорошо; благодаря этому таланту арканист способен не только предоставить наиболее полный отчёт о своих исследованиях, но и восстановить утраченные по каким-то причинам труды, если он был с ними знаком. С другой стороны, это очень опасно: его могут похитить и заставить выдать всю информацию, которая сохранилась в его голове, как в компьютере.

Сама невинность (достоинство, 1 пункт)

Вас никогда ни в чём не заподозрят, разве что существуют неопровержимые доказательства вашей вины. Если вы совершили дурной поступок, но никто этого не видел, скорее всего подумают на кого-то другого. Это не снимает с вас вину, просто все уверены, что вы на такое не способны.

Знаток Шабаша (достоинство, 1 пункт)

См. «Вампиры: Маскарад», стр. 526.

Этим достоинством обладает угрожающее количество арканистов, включая канцлера Сандипа де Соуза.

Алхимия

Алхимия — это разновидность Ворожбы. Её главное назначение, по мнению арканистов, — очищение духа. Всё остальное — лишь подготовка, ступени к достижению конечной цели, ведь чтобы прийти к очищению, надо сперва постичь искусство трансформации. Практикующих Алхимию в Аркануме довольно много; их всех объединяет Коллегия Великого искусства.

В конечном итоге каждый алхимик должен обрести бессмертие, очистив свою душу не каким-то одним заклинанием или формулой, а всей своей жизнью, полной испытаний и трудов. Каждый успех алхимика приближает его к заветной цели.

Алхимики могут создавать эликсиры и порошки с определёнными эффектами, а также наделять металлы новыми свойствами.

Алхимия — это мистическая наука. Для создания формулы требуется время, а для изготовления соответствующего снадобья (эликсира или порошка) — материалы. Необходима также лаборатория, хотя с опытом алхимику будет требоваться всё меньше оборудования для простых трансмутаций. Для создания снадобья первого уровня мастерства нужно от 1 до 3 дней, каждый последующий уровень также добавляет от 1 до 3 дней к сроку изготовления. Это время уходит на то, чтобы собрать реагенты, подготовить лабораторию, а затем провести сам процесс, внимательно наблюдая, пока компоненты нагреваются и остывают до нужных температур с необходимой скоростью. Если в распоряжении алхимика имеется хорошая лаборатория с запасами нужных ингредиентов, время изготовления будет минимальным (1 день за 1 уровень).

Эликсиры и порошки, изготовленные при помощи Алхимии, можно применить только один раз и только для определённой цели. Персонаж, у которого нет знания оккультизма, в течение 24 часов может принять только одно снадобье. Тот, у кого есть оккультизм, достаточно хорошо понимает, как различные снадобья влияют на его организм, и может одновременно находиться под воздействием нескольких эффектов (количество которых равно значению его оккультизма). Снадобья с одинаковым эффектом не усиливают воздействие, если принять сразу несколько (нельзя выпить сразу три целебных эликсира и полностью излечиться).

Очищение металлов позволяет наделять их новыми свойствами. Эффект сохраняется дольше, но при этом он слабее.

Потенциал, или срок годности, как выражается молодое поколение алхимиков, зависит от количества успехов, полученных при создании снадобья.

Правила

Проверка: интеллект + оккультизм (сложность 8)

Модификаторы: +1 к пулу, если есть доступ к хорошей библиотеке; +1 к пулу, если звёзды в благоприятном расположении

Цена: может быть разной

Длительность: может быть разной

Уровни мастерства

• Алхимик может создавать слабые эликсиры и порошки (яды, транквилизаторы, анестетики, стимуляторы, целебные снадобья).

Применение целебного снадобья снимает боль, уменьшая штраф от ранений на 1 (вплоть до 0). Время, необходимое для лечения лёгких и тяжёлых повреждений, снижается в два раза.

Разведчики нашли немало интересных применений для алхимических снадобий: жидкости, стирающие кратковременную память; порошки, снимающие эффекты опьянения; эликсиры, помогающие заснуть и спать без сновидений (за это многие инквизиторы готовы щедро отблагодарить). Если у вас появилась идея, какое снадобье вы хотите приготовить, спросите у рассказчика — он ответит, возможно ли это.

Снадобья этого уровня не требуют траты пунктов воли для приготовления.

•• Алхимик более глубоко постиг природу реагентов и их взаимодействия между собой. Эффекты от его снадобий становятся сильнее. Они могут оказывать воздействие не только на тело, но и на душу, а также временно изменять свойства организма. К примеру, можно приготовить порошок, вызывающий вещие сны при вдыхании (возможно, пророчества о грядущем или намёки на скрытые ипостаси настоящего), или напиток, позволяющий целую неделю спать не больше часа в сутки и оставаться бодрым. Некоторые эликсиры позволяют на несколько часов изменить внешность человека, например цвет волос, глаз или кожи.

К описанным выше свойствам целебного эликсира добавляется лечение: он мгновенно исцеляет два уровня лёгких или тяжёлых повреждений. Помимо целебных снадобий, алхимик может сделать эликсир, улучшающий способности персонажа в какой-то определённой области. Для этого нужно выбрать способность и специализацию: например, эмпатию и эмоции, чтобы сделать эликсир, позволяющий лучше понимать чужие чувства, или хитрость и соблазнение, чтобы персонаж стал более привлекательным. Выпив эликсир, персонаж на время получает соответствующую специализацию. Если она у него и так уже была, он может добавить 2d10 к проверкам, связанным с этой специализацией. Эффект длится столько часов, сколько успехов получил алхимик при создании снадобья.

Снадобья этого уровня не требуют траты пунктов воли для приготовления.

••• Алхимик может создать снадобье, наделяющее сверхъестественными способностями. Персонаж, принявший его, получит возможность до конца сцены использовать один из Даров. Рецептура, скорее всего, будет весьма замысловатой и требовать странных компонентов. Один алхимик как-то готовил эликсир Пирокинеза из пепла кубинской сигары и нити накаливания лампочки, перегоревшей в Канаде. Уровень мастерства полученного Дара всегда будет ниже уровня мастерства алхимика, изготовившего снадобье. Персонаж, принявший снадобье, может использовать Дар так, как если бы он им владел. Он должен тратить пункты воли для применения Дара, если это необходимо.

На этом уровне алхимик получает возможность насыщать металлы необычными свойствами, очистив их от примесей и приблизив таким образом к платоновскому идеалу. Помимо прочего, он может наделить небольшие предметы из металла (кинжал или коробку пуль, например) свойством наносить сверхъестественным существам губительный урон. Эффекты некоторых снадобий также можно передать металлу.

Для приготовления снадобий или насыщения металлов на этом уровне необходимо потратить 1 пункт воли.

Простые снадобья, которые были доступны ещё на первом уровне, теперь можно изготовить гораздо быстрее, даже не пользуясь лабораторией. Алхимику потребуется только небольшой походный набор инструментов и запас ингредиентов. Время, необходимое для поиска и подготовки материалов, снижается до одного дня (самое большее двух, если требуется что-то очень редкое). Для изготовления этих снадобий пункт воли тратить не надо.

•••• Алхимик постиг все низшие формы Великого искусства. Он может внести поправки в свои старые рецепты, сделав их ещё более мощными. Кроме того, он может готовить снадобья, которые временно повышают характеристику или способность на 1–2 пункта. На 1 пункт можно увеличить параметр до конца сцены, на 2 — до конца хода (причём их можно вложить в разные параметры). Рецепты подобных снадобий носят эзотерический характер. Для их изготовления чистота духовная так же важна, как чистота физическая. Алхимик воздействует на саму природу вещей, используя субстанции, которые представляют собой чистые платоновские идеи.

Для снадобий этого уровня нередко требуются весьма странные компоненты. К примеру, чтобы сделать порошок, который увеличит манипуляцию персонажа на 1 пункт, может потребоваться моча мертвецки пьяного человека.

Для приготовления снадобий на этом уровне необходимо потратить 1 пункт воли. Кроме того, алхимик может продлить действие снадобья, увеличивающего параметр на 2, до конца сцены — для этого нужно дополнительно потратить 2 пункта воли.

Снадобья второго уровня можно изготавливать без лаборатории, если есть минимальный набор походного оборудования. Время, необходимое для поиска и подготовки материалов, снижается до одного дня (самое большее двух, если требуется что-то очень редкое). Изготовление снадобий первого уровня длится не дольше одного дня в любом случае. Для изготовления этих снадобий пункт воли тратить не надо.

••••• Человек, овладевший искусством Алхимии в совершенстве, может не только улучшать все предыдущие рецепты, но и создавать снадобья, дарующие воистину невероятные способности, не уступающие сверхъестественным силам существ, которых арканистам доводилось изучать. Почти все подобные снадобья используют в качестве катализаторов различные части тел тех созданий, чью силу имитируют. Продолжительность эффекта — по одному ходу за каждый успех. По мощности полученная таким образом Дисциплина (или иная сверхъестественная сила) не может превышать второго уровня. Для создания эликсира, дарующего Дисциплину, нужно по меньшей мере пять пунктов витэ вампира.

Алхимик может приготовить порошок, способствующий регенерации живых тканей. Попав в кровеносную систему (как правило, после того, как им присыпали открытую рану), этот порошок заживляет повреждения очень быстро и без помощи других средств. Персонаж восстанавливает по 1 уровню здоровья каждые два хода до конца игровой встречи.

Для приготовления снадобий этого уровня необходимо потратить 1 пункт воли, а также обладать необходимыми компонентами.

Снадобья третьего уровня можно изготавливать без лаборатории, если есть минимальный набор походного оборудования. Эффекты, наложенные на металлы, длятся дольше, как если бы к результату добавили ещё один успех.

Потенциал (срок годности) снадобий

Снадобья сохраняют свою силу в течение определённого времени, которое зависит от количества успехов, полученных алхимиком при его создании. После этого снадобье теряет свои свойства, а в некоторых случаях (в зависимости от компонентов) становится ядом. Снадобья нужно держать в закрытых сосудах — при соприкосновении с воздухом в течение получаса они также теряют свойства.

•	Один день.
••	Одна неделя.
•••	Один месяц.
••••	Три месяца.
•••••	Шесть месяцев.

Потенциал насыщенных металлов

Время действия алхимического эффекта, которым наделены металлические предметы, зависит от количества успехов, полученных алхимиком при их насыщении. Если металлический предмет подвергается сильным изменениям или вовсе уничтожается, эффект угасает. Металлы возвращаются к изначальному, загрязнённому состоянию (теряя при этом обретённые свойства) гораздо быстрее, чем снадобья в подходящих сосудах.

•	Два часа.
••	Один день.
•••	Три дня.
••••	Одна неделя.
•••••	Шесть месяцев.

ПРЕСТУПНИКИ И ПРЕСТУПНЫЕ ГРУППИРОВКИ

Да что эти сосуны о себе возомнили? Ленни, дружище, в этом городе я единственный кровопийца, и других не будет. Жги их напалмом!

«Большой палец» Фрэнки

Организованная преступность — это бич цивилизованного общества. Десятилетиями преступные организации отравляют жизнь невинным людям во всём мире: импортируют контрабанду, проводят нелегальные азартные игры, устраивают воровские притоны. Они контролируют торговлю наркотиками и оружием, манипулируют правительствами и устраняют тех, кто им неугоден. Банды головорезов Латинской Америки, подпольные общества Японии и Китая, старомодные «семьи» из Италии и Сицилии — пускай это и не совсем корректно, все они известны широкой публике под одним названием: мафия.

Организованные преступные синдикаты огромны. Их влияние распространяется на многие города, а порой и на целые континенты. Часто они делятся на группы поменьше, но и в этих группах может состоять несколько сотен человек. Между отдельными группировками существуют сложные связи, которые зачастую зависят не только от расположения подконтрольной территории и сферы интересов, но и от таких банальных вещей, как узы брака. Многие закоренелые преступники очень религиозны, хотя, казалось бы, более приземлённое занятие трудно себе представить.

Некоторые из этих группировок придерживаются строгой иерархии. Их руководители держат под контролем всю подчинённую структуру, самостоятельно принимая наиболее важные решения и направляя деятельность в целом. Внутренняя скоординированность, обмен информацией и ресурсами делают их сильнее. Другие менее организованны; их банды зачастую объединяют узы братства, а их лидеры, как правило, харизматичны. Это делает подобные группировки более сплочёнными, но ограничивает сферу их влияния той территорией, которой лидер может управлять лично. Не стоит недооценивать ни крупные, ни мелкие преступные организации: все они опасны для чужаков.

Становясь частью преступной группировки, человек должен принять её законы и обычаи. Враги этой организации становятся его личными врагами. Многие банды постоянно ведут ожесточённую войну — не только с силами правопорядка, но и между собой. Взаимная вражда может длиться поколениями, порождая всё новые и новые конфликты. Преступный мир полон застарелых обид и лжесоюзников, втайне мечтающих воткнуть тебе нож в спину.

В Мире Тьмы представители криминала куда более могущественны, чем в реальности. Их деятельность ещё таинственнее и мрачнее. Вампиры оказывают на них большое влияние. Обычные законопослушные люди — это лакомый кусочек для криминальных авторитетов, которые хотят только одного: нажиться на чужой беде. Тем не менее из криминальной среды выходит немало охотников. Они не желают делиться влиянием и уж тем более быть жертвами. Чтобы защитить своё, им приходится бороться со сверхъестественными чудовищами, и они во что бы то ни стало должны победить.

ПРЕСТУПНЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ

ИТАЛЬЯНЦЫ

Итальянскую мафию называют по-разному: Коза Ностра, гангстеры, Синдикат. На протяжении нескольких веков итальянские иммигранты, оказавшиеся без гроша в кармане, сбивались в банды, чтобы оказывать друг другу помощь и поддержку всеми доступными способами (часто незаконными). Во времена сухого закона эти банды резко увеличили

ПОСЛЕДСТВИЯ ЗАКОНА РИКО ДЛЯ КРИМИНАЛЬНЫХ СИНДИКАТОВ МИРА ТЬМЫ

В 1970 году в США был принят закон «О коррумпированных и находящихся под влиянием рэкетиров организациях», также известный как закон РИКО[1]. Благодаря ему многие криминальные организации потерпели крах. В XXI веке преступникам сложно долго оставаться незамеченными и проворачивать при этом крупные операции на территории США. Однако в Мире Тьмы все эти организации до сих пор прекрасно себя чувствуют. Вездесущие и неуловимые мафиози — основа основ криминального детектива, поэтому в «Охоте на охотников» они представлены именно в таком свете.

---

1. Прим. пер.: англ. Racketeer-Influenced and Corrupt Organizations.

свою численность. Их влияние существенно выросло как в городах Америки, так и в Старом свете. Сухой закон отменили в 1933 году, но влияние мафиозных группировок, так называемых «семей», продолжало расти. В конце концов они добрались даже до правительства и правоохранительных органов.

В 50-х и 60-х годах мафия всё так же продолжала процветать. Они использовали «красную угрозу» и холодную войну с СССР, чтобы расширить сферу собственного влияния. Итальянская мафия почти полностью прибрала к рукам контрабанду и стала практически монополистом в области азартных игр. В 70-е, после того как был принят закон РИКО, многие «семьи» обратили своё внимание на индустрию секса, торговлю наркотиками и контрабанду оружия.

Итальянская мафия до сих пор остаётся королевой организованной преступности. Её представители занимаются вымогательством, рэкетом, подкупом и сутенёрством, дают взятки и шантажируют, но азартные игры по-прежнему остаются их любимым делом.

Мотивация и методы охоты

Вампиры использовали итальянскую мафию на протяжении всей её вековой истории. Вряд ли есть ещё какая-нибудь организация в преступном мире, с которой они взаимодействовали бы чаще. Сородичи пользовались бандитами, как им было угодно: делали гулями, рабами или пушечным мясом в своей бесконечной и бессмысленной грызне. Они проникали в их разум и доводили до грани помешательства. Ходят слухи, что целые «семьи» находятся под контролем, а то и в родстве с определёнными группами вампиров. Многими гангстерами-охотниками движет месть и желание защитить mi famigla от ублюдков, которые пытаются её поработить.

Итальянцы обычно охотятся небольшими группами по 3–4 человека, состоящими исключительно из членов «семьи». Они защищают свой город и воспитывают собственных детей так, чтобы те в свою очередь стали защитниками после их смерти. Итальянская мафия не любит трепать языком. Другие мафиози, как правило, ничего не знают о существовании вампиров — это им ни к чему, ведь «семья» их защищает.

Гангстер-охотник, скорее всего, будет иметь хорошую **базу**, безопасное убежище, где можно отдохнуть и спланировать следующую атаку. Это может быть ничем не примечательный склад, затерявшийся среди тысячи таких же складов, или шикарный пентхаус над самым престижным казино в городе.

Русские

Самое знаменитое криминальное сообщество в Северной Европе — это *Organizatsiya (далее «Организация»).* Она была основана группой бывших военных разведчиков, которые объединились, чтобы создать новый криминальный конгломерат. Структура у этой группировки очень зыбкая: политические перевороты потрясли её до основания. Организация состоит из небольших ячеек, в каждую из которых может входить несколько независимых агентов. Во главе Организации стоит коалиция из самых сильных главарей. Ячейки достаточно часто сотрудничают друг с другом, чтобы Организацию можно было считать чем-то вроде мафии. Русская мафия известна всему миру тем, что в её рядах можно найти немало бывших военных и сотрудников КГБ. Потенциал Организации для подготовки тайных операций огромен.

Помимо Организации есть ещё и братва. Это волки-одиночки. Братва может время от времени сотрудничать с Организацией, но её представители не входят ни в одну из ячеек. Братва часто слишком непредсказуема (и неуправляема), чтобы следовать чьим-то приказам. Её члены предпочитают брать заказы и выполнять их так, как им больше нравится. Это наёмники, которые будут работать на того, кто больше заплатит или предложит дело поинтереснее, хотя связи с преступным миром России у них наиболее прочные.

Последние 20 лет русская мафия в США активно расширяет сферы влияния. Больше всего её интересует контрабанда оружия и вымогательство. В отличие от итальянской мафии у братвы нет чёткой иерархии. Русская мафия — это сеть деловых контактов. Она состоит из мелких групп и самостоятельных исполнителей, которые перемещаются с места на место в зависимости от нужд операции и прибегают к помощи пособников тогда, когда это необходимо.

Отдельное место в Организации занимает одесская мафия. Одесситы более сплочённые, чем другие русские группировки, и у них есть чёткая структура. Они проворачивают тайные операции по всем Соединённым Штатам от Нью-Йорка до Сан-Франциско. Их штаб-квартира находится на Брайтон-Бич. Руководители одесской мафии общаются между собой исключительно на русском.

Мотивация и методы охоты

Братва охотится на вампиров, потому что за это платят. Обычно охотой занимаются бывшие боевики, хорошо вооружённые и отлично тренированные. У них есть доступ к новейшим военным технологиям и богатый личный опыт участия в боевых операциях. Возможно, кто-то из них давно уже разработал свою собственную стратегию борьбы с вампирами. Эти люди крайне опасны. Многие из них — психопаты, получающие удовольствие от убийства. Охотиться на простых людей им уже не интересно: слишком просто. Остаются только вампиры, и они преследуют их неустанно — некоторые даже становятся одержимы идеей охоты.

Никто, конечно, в этом не признаётся, но некоторые русские охотники употребляют кровь вампиров, чтобы усилить собственные способности. Говорят, где-то в Румынии есть лаборатория, напичканная бывшими научными сотрудниками КГБ, известная под названием «Арка». Они держат пойманных вампиров в торпоре в морге. «Арка» торгует инъекторами с кровью вампиров, и самые частые их покупатели — преуспевающие охотники из русской мафии.

Воровской закон

Среди братвы авторитетом пользуются так называемые воры в законе. Чтобы сохранить влияние, они должны придерживаться определённого кодекса поведения. Если они нарушают эти правила (понятия), их ждёт только одно наказание: смерть.

- Забудь своих близких. Не имей ни семьи, ни жены, ни детей.
- Никогда не работай. Единственный твой заработок — это твоё воровское ремесло.
- Помогай другим ворам — и деньгами, и советом. Наставляй новичков.
- Держи в тайне имена своих сообщников и адрес малины.
- Если тебя прижали, лучше возьми чужую вину на себя, но не выдавай своих.
- Все споры решаются общим голосованием, после того как каждая из сторон выскажется. Каждый должен принимать участие в разрешении спора и наказании провинившегося, если это необходимо. Если тебя признали виновным, ты не должен противиться наказанию.
- Знай воровской жаргон (феню).
- Все твои осведомители должны быть из братвы.
- Не делай ставок, если нечем платить. Не пьянствуй чрезмерно и не становись наркоманом.
- Не сотрудничай с органами. Не выполняй никакую работу на зоне. Не занимай должностей.
- Всегда держи слово, данное братве.

Картели Центральной Америки

В Центральной и Южной Америке организованная преступность процветает. В некоторых регионах она вообще не встречает сопротивления со стороны правительства или правоохранительных органов. Мексика, Колумбия, Гондурас, Эль-Сальвадор, Гватемала — вот самые знаменитые вотчины криминальных картелей. Здесь выращивают опиум и другие наркотики, которые потом распространяются по всему земному шару. Группировки вроде Мара Сальватруча (MS-13), мексиканской мафии (Ла Эме) или Суреньос обладают огромной властью по всей Центральной и Южной Америке. Деятельность других картелей более локализирована, влияние их боссов не распространяется за пределы определённой территории, зато у себя они правят железной рукой, будто в собственном государстве.

Политическая нестабильность в регионе приводит к тому, что у картелей становится всё больше и больше влияния. Гражданская война в Гватемале, продолжавшаяся 36 лет, правительства, сменявшие друг друга и при этом все одинаково коррумпированные, — отличный плацдарм для развития криминальных синдикатов. Сомнительным утешением является то, что ни один из них не может полностью захватить контроль — они конкурируют друг с другом и находятся в состоянии постоянной войны.

У картелей широкий спектр интересов: похищения, вымогательство, торговля наркотиками, с одной стороны, взятки на правительственном уровне и присвоение средств международной помощи, с другой.

У банд есть внутренняя иерархия, собственный жаргон и правила поведения, которых следует придерживаться. Зачастую это небольшие группировки (или клики), над которыми нет единого лидера. Главарей клики называют palabreros, что можно перевести как «те, у кого есть слово». Чаще всего их двое, primera palabra и segunda palabra — тот, за кем первое слово, и тот, за кем второе. Картели более чётко организованы и подчинены одному главарю. В картелях выделяются Halcones, т. е. «соколы» — шпионы и разведчики, и Sicarios — «убийцы», грубая сила.

Мотивация и методы охоты

Многие охотники из банд и картелей Центральной Америки были свидетелями побоища, которое Шабаш устроил в Мексике и Южной Америке. У некоторых в этой бойне пострадали родственники, члены семьи и любимые. Однако гораздо чаще бандиты становятся охотниками, чтобы показать, что они круче всех — ведь они способны завалить даже такого опасного противника. Или доказать местным вампирам, что со смертными шутки плохи. Они, как правило, молоды, безрассудны и чрезмерно нетерпеливы, но тем не менее опасны.

У бандитов-охотников есть связи среди контрабандистов и торговцев оружием, так что экипировка у них может быть отличная, но никогда не знаешь, что именно привезут контрабандисты. Ассортимент часто меняется, зато можно найти и мощный пулемёт, и ракетницу.

Тонги

Само слово «тонг» в переводе с китайского означает «зал» или «место собраний», и это неспроста. Тонги — не просто криминальные организации, это тайные общества, братства, закрытые товарищества. Залы тонгов, как правило, хорошо известны местным жителям. Чаще всего они используются для каких-то вполне обыденных целей. Однако под внешним благообразием скрывается одна из самых опасных преступных организаций.

У китайской мафии очень сложная структура. Это не какая-то единая организация — здесь нет ни общих руководителей, ни какой бы то ни было координации между городами, зато есть отдельные личности, которых повсеместно уважают независимо от того, к какой группировке они принадлежат. Наиболее крупные тонги — это банды Нью-Йорка Фук Чин и «Призрачные тени», а также калифорнийские Ва Чин и Ву Хоп То.

Самое необычное в тонгах — это их взаимоотношения с законопослушным обществом. Криминальная группировка может, например, быть составной частью совершенно легального азиатско-американского культурного общества. Их нередко воспринимают как нечто позитивное: дань культуре и часть традиционного уклада жизни. Тонги занимаются азартными играми, распространением наркотиков и контрабандой оружия.

Мотивация и методы охоты

Охотник из рядов китайской мафии — это далеко не стереотипный мастер кунг-фу. В современном мире членами тонга часто становятся бывшие сотрудники частных охранных предприятий, прошедшие соответствующую подготовку. Тонг может предложить им более выгодные условия. Кроме того, крупные тонги достаточно богаты, чтобы обеспечить своих людей первоклассным снаряжением, а те, что помельче, всегда могут положиться на поддержку местных жителей. Многие охотники из этой группы обладают Даром — они следуют традиционным китайским учениям и применяют магию для победы над врагом. Дар — достаточно распространённое среди тонгов явление.

Те охотники, которые по каким-то причинам отошли от дел (были покалечены, например, или в прошлом находились под влиянием вампиров), всё равно остаются в тонге. Их опыт и жизненная мудрость чрезвычайно ценятся. Они становятся наставниками для следующего поколения. Тонг прячет их и защищает, потому что без необходимой тренировки у охотников мало шансов противостоять необычным способностям азиатских вампиров, обитающих в континентальной части Китая.

Якудза

Когда-то это были независимые группировки местного значения. Сами они называют себя якудза. Японская полиция, в свою очередь, дала им название «борёкудан». После окончания Второй мировой войны группировки якудза объединились, у них появилась более чёткая внутренняя иерархия, а их влияние распространилось за пределы страны. Название «якудза» происходит от проигрышной комбинации карт в игре «ойтё-кабу». Поп-культура изображает членов якудза как кровожадных уличных бандитов, разъезжающих на японских мотоциклах и с ног до головы покрытых татуировками. На самом деле это серьёзные бизнесмены, а свои татуировки они тщательно прячут под дорогими костюмами. Разумеется, встречается молодёжь, которая тяготеет к уличным разборкам, но в целом якудза как организация давно переросла этот уровень.

Каждый из кланов якудза имеет свою историю, но по большей части все они происходят от различных банд самураев-ронинов, промышлявших разбоем. Современная якудза занимается азартными играми, рэкетом, а также интеллектуальными преступлениями, в том числе хакерством, мошенничествами на фондовом рынке и вымогательством в сфере бизнеса.

Мотивация и методы охоты

Охотников в якудза часто называют «кабукимоно», что значит «странные» или «не от мира сего». Когда-то это имя носили банды самураев-ронинов, предшественников якудза: они предпочитали длинные мечи, терроризировали мирных жителей и использовали нетрадиционные приёмы и методы, чтобы запутать врага и ввести его в замешательство.

Охотники-якудза — это опытные наёмные убийцы, специалисты по тайным операциям, которые прекрасно умеют прятаться и заметать следы. Они предпочитают устранять одиночные цели. Якудза работают парами: один из них — наставник (оябун), а другой — ученик (кобун). Они полностью доверяют друг другу, к тому же ученик беспрекословно подчиняется наставнику. Некоторые охотники-якудза используют методы контрразведки: взламывают компьютеры при помощи новейших технологий, чтобы следить за вампирами или вредить им издалека. Лучшие из лучших способны заманить вампира в ловушку, где с восходом солнца его сожжёт дотла, за всё время операции не приближаясь к цели и на 100 метров, или навести на него местную полицию, обеспечив её при этом всей необходимой информацией и всеми возможными преимуществами, чтобы стражи порядка смогли устранить цель.

Вне закона

Практически у каждой криминальной организации есть боевики — люди, в чьи обязанности входит физическая расправа (и убийство) по приказу их командиров. Было бы серьёзной ошибкой предполагать, что опытные преступники так просто позволят кому-то постороннему проникнуть в свои ряды и манипулировать собой. Даже сверхъестественному существу придётся несладко. Бывали случаи, когда молодой вампир пытался проникнуть в ряды мафии, стать, допустим, местным капореджиме, но сталкивался с группой прекрасно осведомлённых и отлично подготовленных охотников, готовых дать отпор и не позволить нежити взять под контроль их товарищей.

Преступные синдикаты безжалостны. Это грозный противник, который не гнушается идти на самые жестокие меры. Они готовы нарушить любой закон, бить, пытать и убивать, если понадобится, и в этом они не уступают любому вампиру. Бандиты не боятся запачкать руки и прекрасно знают, что полагаться можно только на себя. Когда ты сам преступник, ты не можешь просто позвонить в полицию, если кто-то убил твоего подельника: полицейские ведь могут и до твоих тёмных дел докопаться, пока расследуют, что же случилось с Тимми. Так что стычки между вампирами и мафиози происходят, как правило, вдали от любопытных глаз.

Группы особого назначения

В криминальных организациях, где есть жёсткий контроль, руководители выбирают лучших своих бойцов, тренируют их, снабжают информацией и отправляют защищать свою территорию от любого упыря, который на неё посягнёт. Эти люди умеют отличить вампира от обычного человека и могут распознать признаки его сверхъестественного влияния. Если кого-то в организации превратили в гуля, они, скорее всего, об этом узнают. Если к кому-то в организации применили Дисциплину, позволяющую контролировать их поведение, они, вероятно, узнают и об этом тоже.

Как правило, охотники-мафиози работают слаженными группами от двух до пяти человек. Эти группы тренируются вместе и имеют доступ ко всей информации о вампирах, которую их организация сумела собрать (включая даже устный пересказ событий). Самым частым оппонентом этих группировок становятся Джованни. Охотники разыскивают и уничтожают призрачные якоря, лишая таким образом Некромантов их самого сильного оружия. Среди сицилийской мафии охотников называют абзолверами («освободителями»), так как они не дают каинитам поработить человеческие души — как до, так и после смерти.

По мнению якудза и тонгов, охотники заслуживают не меньшего почтения, чем камикадзе или террористы-смертники. Любой, кто идёт против такого опасного противника, рано или поздно погибнет, поэтому им выказывают глубочайшее уважение. Охотники из рядов итальянской мафии, якудза и тонгов всегда могут рассчитывать на содействие. Благодаря тому, что криминальные группировки, к которым они принадлежат, хорошо организованы, охотники всегда могут получить нужную информацию, оружие, поддержку в бою и иную помощь, что даёт им немалое преимущество.

Независимые боевики

В других организациях нет такой строгой субординации. Охотники там более независимы, работают как в группах, так и поодиночке. Они не могут рассчитывать на безусловную поддержку других членов своей группировки, зато реагируют на угрозу гораздо быстрее. К тому же они обычно лучше подготовлены, у них больше личного опыта, в том числе по борьбе со сверхъестественным.

В рядах русской братвы немало бывших военных (возможно, даже экспертов по части борьбы с вампирами — это можно отразить через **специализацию**). Это самые опасные из охотников, принадлежащих к преступному миру. Их старые знакомые в армии могут достать для них военное снаряжение.

В Центральной Америке вампиры успели хорошенько обосноваться, прежде чем там появились охотники. Впрочем, Шабаш приложил все усилия, чтобы быстро познакомить местных со своей породой. Закалённых мексиканцев не пришлось просить дважды, и на сегодняшний день банды Центральной Америки знают о вампирах больше, чем кто бы то ни было ещё в преступном мире. Этим охотникам проще всего спрятаться и замести следы. Они без особого труда могут слиться с обычным обществом.

Борьба за власть

На протяжении целых поколений вампиры были могущественной силой, правившей преступным миром. В период Ренессанса, когда сообщение между городами было затруднено, а бандиты практически не контактировали друг с другом, Сородичи легко контролировали ситуацию. Ещё совсем недавно Джованни могли прятаться среди гангстеров, периодически применяя Доминирование, чтобы никто не задавал вопросов. Для бруха или сетита не составило бы труда «подружиться» с кем-то из бандитов Центральной Америки, воспользовавшись Величием, и никто бы ничего не заподозрил. Но с развитием технологий, позволяющих сохранять сведения и распространять их с относительной лёгкостью, вампиры стали терять контроль. Мимолётные нарушения Маскарада, ничтожные по отдельности, накапливаются со временем и позволяют людям составить более-менее целостную картину. Они начинают понимать, кто их противник и как с ним бороться. Преступный мир перестаёт быть послушной марионеткой и начинает огрызаться в ответ.

Не то чтобы это была полностью их заслуга. Тщательно отобранные преступные лидеры невысокого уровня, будь то капо из мафии или наёмники братвы, боссы некоторых картелей и избранные спиритуалисты тонгов, — все они в последнее время демонстрируют большую осведомлённость в делах вампиров. И они весьма эффективно используют полученную информацию, каков бы ни был её источник: бьют в самые уязвимые места, продуманно и целенаправленно атакуют представителей власти в мире Сородичей, постепенно ослабляя господство каинитов над криминальным миром.

Детройт

Детройт — город пустырей и заброшенных зданий. Некогда великолепные постройки обветшали и вот-вот развалятся. Упадок можно ощутить на каждом шагу. Именно здесь в 2005 году безрассудный вампир пытался взять под контроль колумбийских наркоторговцев — но в результате был пойман сам и выдал под пытками все секреты мира Сородичей.

Босс колумбийского картеля Мигель «Сантос» де Санза рассказал обо всём услышанном своим союзникам, и они решили принять меры. Сантос организовал полномасштабную войну против вампиров Детройта. В результате было убито несколько Сородичей из клана Джованни и разрушен храм сетитов. Преступный мир Детройта претерпел существенные изменения.

После того как информация о кровососущих паразитах достигла других городов, волна насилия прокатилась по Майами, Лос-Анджелесу, Чикаго и Хьюстону. Влияние Сапа Инка, картеля Сантоса де Санзы, быстро пошло в гору во всех Соединённых Штатах. Сегодня о нём знают везде, даже в самых тёмных уголках криминального мира. Его представители есть во всех крупных городах США и почти в каждом регионе Мексики.

Юстициары Камарильи объявили Детройт опасной зоной. Они настоятельно не рекомендуют Сородичам селиться в этой местности. С уходом вампиров из города ушла и значительная часть денег, что способствовало ещё большей деградации Детройта. Но те из смертных, кто понимает, какова альтернатива, считают, что лучше нищета и разруха, чем рабство.

Заговор каитифов

Только самые высокопоставленные представители преступного мира понимают, что успехи в борьбе с вампирами — не только их собственная заслуга. Им всё время кто-то помогает. На самом деле Сантосу оказывает постоянную поддержку группа каитифов, известная как «Цербер». Они снабдили его информацией о том, что такое вампиризм, как устроено общество Сородичей, а также передали ему список потенциальных целей — тех Сородичей, которые держат под контролем криминал. Они не действуют напрямую. Часть информации они передали через третьи руки, а часть — посредством «божественных откровений». Сами они называют это «Тёмным откровением». Многие преступники весьма набожны, и Церберы прикидывались ангелами, которые хотят спасти грешные души гангстеров. Коза Ностра и преданные католичеству латиноамериканские банды легко попались на эту удочку — как и некоторые другие суеверные преступники.

Мало кто знает, что у де Санзы есть контакты с «Цербером», а тех, кто в курсе, что «Цербер» — это вампиры, ещё меньше. Если это станет кому-то известно, Сапа Инка может взбунтоваться против своего лидера, посчитав, что он заключил сделку с одним дьяволом, чтобы избавиться от другого. На самом деле всё не так. «Цербер» не пытается контролировать ни самого Сантоса, ни его картель. Члены этой группы просто снабдили его информацией.

Котерия «Цербер» состоит из пяти вампиров. Четверо — молодые каитифы, не принятые обществом Сородичей. Они получили Становление лет шесть назад, и всё ещё вовлечены в смертную жизнь: у них есть семьи и друзья, они пытаются жить как все, несмотря на свою изменившуюся природу. Они отрицают идеи вампиров, которые велят им оставить всё в прошлом. Трое из этих четверых слишком слабокровны, чтобы иметь собственное потомство, и не знают, кто их сир, так что у них есть все основания цепляться за мир людей. Четвёртый может дать Становление, но делает это только по приказу лидера котерии.

Пятый вампир, лидер «Цербера», — Зэк. Её настоящее имя Невеса Зекистрая. На самом деле она цимисх, но прикидывается каитифом. Она ведёт свой род не от современных цимисхов Шабаша, а от Старого клана, от тех, кто не владел Преображением (см. В20, стр 471). Зэк не больше пятидесяти лет, но она является потомком самого Ламбаха Рутвена. Несмотря на высокое поколение (9-е), Невеса — сильный вампир. Никто в «Цербере» об этом не знает, но она является сиром всей котерии. Она умышленно сделала их каитифами, а затем использовала Доминирование, чтобы стереть из их памяти детали Становления, в особенности своё лицо. Затем Зэк собрала их вместе. Долго уговаривать не понадобилось, ведь она заранее знала, какие у каждого из них убеждения. Так и зародился «Цербер».

Смертная жизнь Зэк была тесно связана с уголовным миром СССР. В течение последних десяти лет своей жизни она была сотрудницей КГБ — работала под прикрытием в разных ячейках Организации. После Становления Зэк стала интересоваться, каким образом Сородичи контролируют преступный мир. Она убедила своего сира, что сможет ослабить их контроль, если он позволит ей действовать самостоятельно. При хорошем раскладе преступники могли бы даже обратиться против вампиров. В худшем случае её старания пропадут даром; в лучшем Шабаш, Джованни и многие другие будут уничтожены собственными марионетками, а Старому клану даже не придётся покидать свои крепости в славянском мире.

Зэк использует Анимализм, Ясновидение и Доминирование, чтобы никто из смертных не видел её настоящего лица. Она вселяется в чужие тела или материализует свой дух через астрал, пока её собственное тело находится в относительной безопасности. Таким образом, все её контакты с Сантосом анонимны: каждый раз она использует другую личину. Другие члены котерии действуют схожим образом. Отследить их практически невозможно. У Церберов есть и другие полезные навыки — это весьма разносторонняя котерия. Они разбираются в электротехнике и теологии (используют религию, чтобы манипулировать преступниками) и умеют применять методы шпионажа. Один из них даже овладел Техномантией (одним из Путей Тауматургии).

Война

Война между вампирами и преступниками в основном разворачивается в Соединённых Штатах. Заметный всплеск насилия можно наблюдать в Майами, Лос-Анджелесе, Чикаго и Хьюстоне (Детройт уже под контролем Сапа Инка). За последние два года, впрочем, беспорядки начались и в Италии: мафия пытается избавиться от Джованни, столетиями державших преступный мир в своих руках. Игнорировать их атаки было бы неразумно. Уже сгорела пара библиотек с трудами по некромантии, несколько неонатов, анцилл и гулей было убито, а убежища разрушены.

Это поветрие не миновало и Гаити. «Тёмное откровение» снизошло на некоторых сильных колдунов вуду: они узнали, что среди людей бродят вампиры. Это причинило немало беспокойства сетитам. Гули восстают против своих хозяев, и впервые за многие десятилетия Последователи Сета теряют контроль над Карибами. Суеверия, которые клан так долго и тщательно внедрял в сознание людей, обернулись против них. Их приносят в жертву богам, которых они сами же когда-то и изображали.

На территории США Юстициары Камарильи лихорадочно пытаются заглушить слухи, посылая своих агентов в зоны конфликтов, но толку пока никакого. Сапа Инка и его союзники, судя по всему, были к этому готовы и приняли меры. Перед Архонтами Камарильи стоит воистину непосильная задача: им нужно придерживаться Маскарада, и они очень часто оказываются перед выбором — нарушить Первую Традицию или потерять след.

Даже Регент Шабаша считает сложившуюся ситуацию опасной, хотя по политическим причинам он должен делать вид, что смертные его ничуть не беспокоят. Он отправляет бродячие стаи в зоны конфликта под предлогом проверки их боеспособности. В целом от них оказалось больше толку, чем от Архонтов. При этом пару раз смертным и их союзникам из «Цербера» удалось стравить Шабаш и Камарилью, что доставило им немало удовольствия и избавило одним махом от двух проблем.

Пока что ничто не мешает осуществлению планов Зэк. Её стараниями во многих доменах воцарился хаос. Но это лишь вопрос времени, когда кто-нибудь из охотников наконец сообразит, что их информаторы — сами Сородичи. И тогда они обратятся против Зэк и её выводка. Но это всё в будущем.

Достоинства

Ментальные

Почувствовать влияние (достоинство, 3 пункта)

Благодаря тренировкам и работе бок о бок с другими опытными охотниками вам доступна возможность приобрести способность «шестое чувство». Кроме того, вы можете пройти проверку восприятия + шестого чувства (сложность 8), чтобы понять, что кто-то находится под влиянием сверхъестественной силы или одержим призраком.

Социальные

Головорезы (достоинство, 1 пункт)

Ваши **союзники** — это не просто рядовые граждане, а крутые парни (и девушки), настоящие головорезы. Они могут быть уличной бандой, мафиози или кем-то другим. В отличие от обычных **союзников** они не прочь поучаствовать в драке, убить кого-то, запугать, временно перекрыть доступ в какую-то часть города или совершить другие преступления по вашему поручению. Для того чтобы приобрести это достоинство, нужно обладать соответствующим фактом биографии.

Наследие (достоинство, 2 пункта)

Ваш персонаж либо происходит из семьи охотников, либо считается прямым продолжателем дела какого-то знаменитого охотника прошлого. Это достоинство можно трактовать по-разному. Вы можете получить в два раза больше информаторов за каждый пункт факта биографии «информаторы» или приобрести такие факты биографии, как артефакт или реликвия.

Сверхъестественные

Мёртвая зона (достоинство, 2 пункта)

Смерть — ваш постоянный спутник, поэтому призракам сложно заметить ваше присутствие. Считайте, что у вас есть первый ранг Дисциплины Сокрытия против привидений, духов, призраков и тому подобных созданий (это работает в том числе в мире мёртвых).

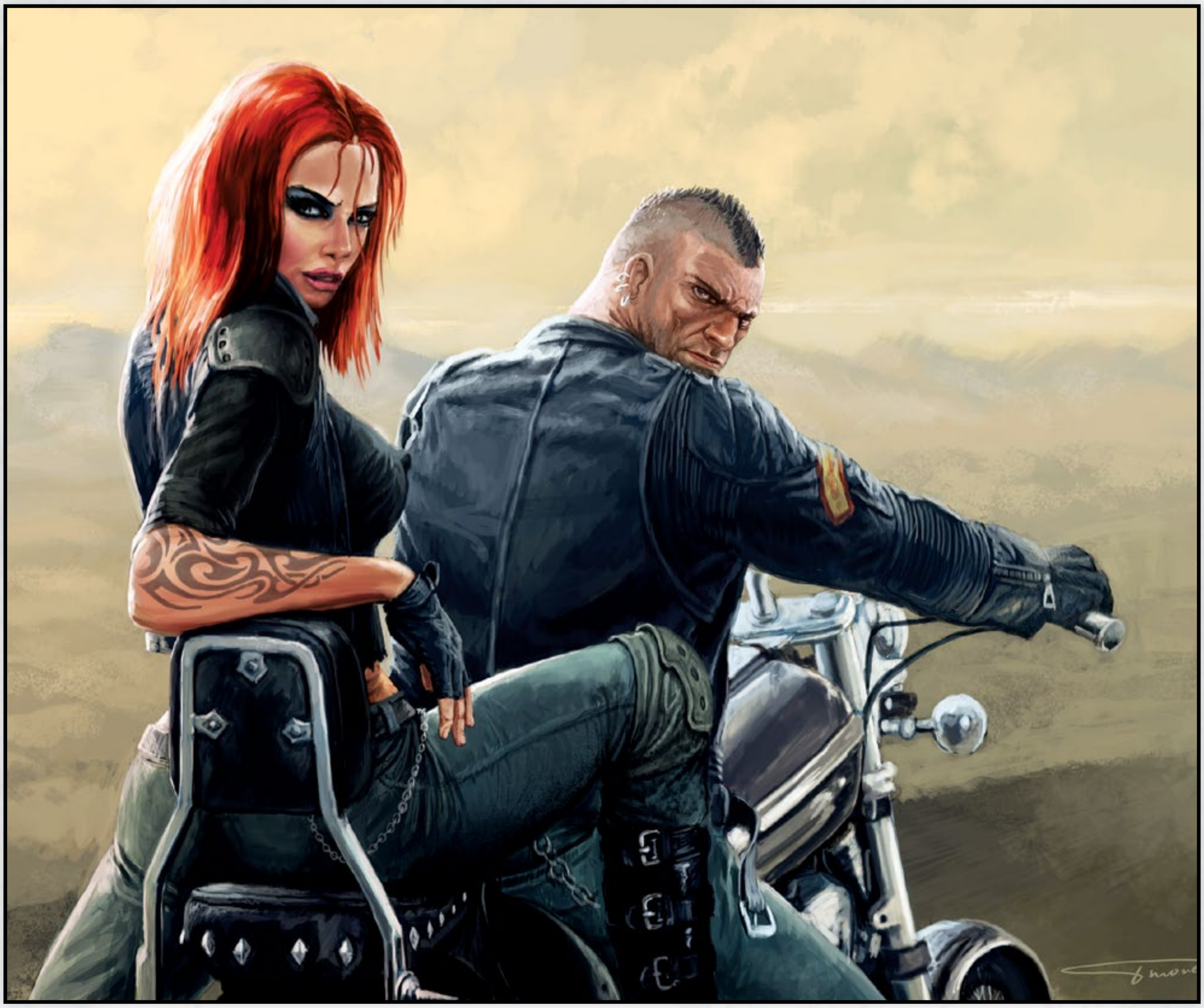
Мелкие организации

Молодая кровь

Это байкерский клуб или, скорее, банда. Начинала она с обычных грабежей и беспорядков на улицах Лос-Анджелеса. В 1992 году некий бруха сделал весьма опрометчивый шаг, превратив её членов в гулей. Байкерам удалось справиться со своим домитором и выпить его без остатка, и им это так понравилось, что они решили повторить. Очень скоро банда вошла во вкус. С тех пор они колесят по юго-западным штатам, разыскивая новые жертвы.

Многие годы «Молодую кровь» никто не трогал — отчасти из-за нестабильной ситуации в этом регионе страны. Анархи всеми силами пытались удержать свои владения, в то время как Шабаш и Камарилья планировали и осуществляли набег за набегом; в результате все три фракции проглядели угрозу, недооценив банду смертных. Со временем, впрочем, они исправили свою ошибку. В трёх городах на «Молодую кровь» была объявлена Кровавая Охота, да и в остальных они были хорошо известны. Именно тогда главарь банды Боб Залковский (также известный как Бобби Зи или Большой Зи) предложил свой план.

Вместо того чтобы гоняться за кровососами, поднимая шумиху, можно просто поймать одного и держать его в плену, выкачивая из него витэ. Чтобы избежать уз крови, байкеры решили, что пленник должен будет дать Становление новому вампиру. Каждый член клуба сделает из него по глотку, а затем его убьют. Через месяц обратят и убьют ещё кого-нибудь, затем ещё и ещё. Так никто не окажется связанным узами, и у байкеров при этом всегда будет под рукой запас крови.



Вера, подружка Боба, предложила обустроить убежище. Она знала одно местечко в нескольких милях к западу от города Барстоу в Калифорнии, неподалёку от города-призрака Калико. Там расположен бункер, который вырыли военные ещё в 60-е годы, а в 80-х его забросили. «Молодая кровь» устроила в бункере свою постоянную базу. Они неделями могут там не появляться, но рано или поздно возвращаются за новой порцией крови. План оказался шикарный.

Правда, бедняга, запертый там в подвале, вряд ли с этим согласится.

Пленника байкеров «Молодой крови» зовут Юджин Барджен, хотя в клубах Лос-Анджелеса он предпочитал называть себя Ромулом. Это молодой эмоциональный и наивный гот, достаточно симпатичный, чтобы привлечь внимание вампирши клана Тореадор, но недостаточно артистичный, чтобы долго удерживать её внимание. В конце концов Юджин начал совершать всякие безрассудства, чтобы вернуть благосклонность сира. В 2003 байкеры поймали его при помощи сети, протащили за мотоциклом километров десять, а затем всадили в сердце кол. Они привели его в чувство, когда привезли в бункер, а затем заперли в военном изоляторе. Юджин провёл там почти десять лет, потихоньку сходя с ума. Периодически ему удаётся собраться с духом, чтобы попытаться дать отпор бандитам «Молодой крови», но их больше, они все здоровые, и к тому же прекрасно владеют своими Дисциплинами.

А тем временем вампирам на юго-западе США приходится несладко: количество накачанных витэ байкеров-охотников на улицах Лос-Анджелеса всё растёт и растёт.

Ихван аль-Сафа

Среди охотников Ближнего Востока на первом месте стоит исламское религиозное общество Ихван аль-Сафа («Братья чистоты»). Они охраняют главные города мусульманского мира — Багдад, Тегеран и Мекку. Это одна из старейших организаций, которые охотятся на вампиров. В её распоряжении находятся библиотеки, в которых поколениями накапливались знания о сверхъестественном. Штаб-квартира и главное убежище Ихван аль-Сафа расположено в священной Мекке, где аура святости, окружающая город, укрывает членов организации от врагов.

Известно, что первыми исламскими охотниками стала немногочисленная семья кочевников. Несмотря на всю смелость, им мало что удалось совершить, но они заслужили себе имя — их стали называть сайадинами. Их вела слепая месть, и умирали они так же часто, как убивали. Тем не менее сайадины продолжали борьбу, и в один прекрасный день их усилия заметил могущественный султан Мухаммед.

Дальнейшая история исламских охотников связана с сипахами — элитным конным войском Османской империи. Как того требовала Канун-наме-э-сипахи («Книга законов о сипахах»), написанная Мухаммедом II, почти все сипахи были мусульманами. Конкуренцию им составляли янычары, которые в большинстве своём были христианами (бывшими крестьянами и рабами). Когда Влад Цепеш и его сводный брат Раду находились в Османской империи в качестве заложников, они состояли в рядах янычар. Узнав о том, что стало с Владом Цепешем, Мухаммед решил взять сайадинов под своё крыло, пообещав им при этом, что у них будет всё, что только может понадобиться для свершения их мести. Затем султан выбрал лучших воинов-сипахов и повелел им принести обет верности сайадинам, а тем, в свою очередь, принести клятву верности сипахам. Кочевники рассказали всё, что знали о вампирах, а сипахи — всё, что знали о воинском ремесле. Объединившись, обе группы положили начало современному Ихван аль-Сафа.

Учёная элита Ихван аль-Сафа происходит от древних философов-мистиков X века, живших в городе Басре, расположенном на территории современного Ирака. Они называли себя «Братством искренности». Своё эзотерическое философское учение братство изложило в трактате под названием Раса'ил Ихван аль-Сафа. Это огромное собрание состоит из 52 посланий. Говорят, что Мухаммед II почерпнул большую часть своих знаний о вампирах именно из этого труда. Позже он убрал из собрания все тексты, касающиеся сверхъестественного, чтобы уберечь простых людей от этого знания. Затем он создал Канун-наме-э-Сафа («Книгу законов о чистоте»). Именно эта книга является главным источником знаний для современных членов Ихван аль-Сафа. За несколько веков её значительно расширили, и теперь это самая полная энциклопедия по борьбе с вампирами в мире.

Джинн

Представители Ихван аль-Сафа утверждают, что им служит могущественный джинн. На самом деле они заключили союз с персидскими магами, известными как Тафтани. Эти чародеи используют древние ритуалы, чтобы подчинять себе истинных Джиннов — невероятно могущественных духов. Это очень опасно. Многие, пытавшиеся применять подобное волшебство, погибли.

Тафтани верят, что все остальные маги связали себя с тем, что они называют Друдж, или «Великая Ложь». Они стремятся распространять Истину, чтобы освободить мир от лжи. Вампиры для них — ещё одна форма, которую принимает Друдж, фальшивая копия человеческой души, некогда обитавшей в теле. Поэтому они сражаются с ними в рядах Ихван аль-Сафа, используя для этого своё искусство. Тафтани считают, что каинитов надо уничтожить, чтобы в мире наступила гармония.

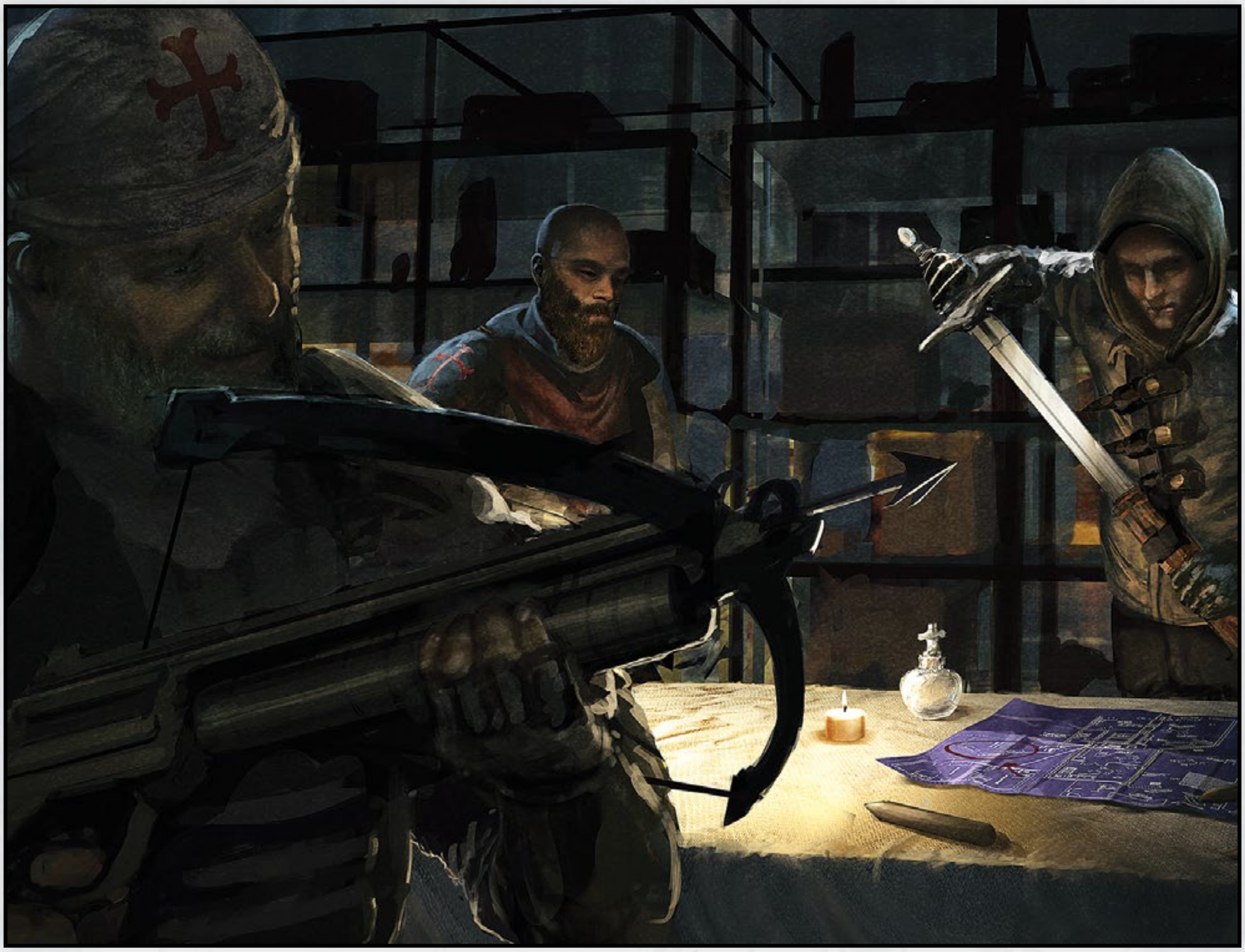
События недавнего времени

Из-за политической нестабильности на Ближнем Востоке охотники не раз оказывались на краю гибели. В 2007 году разразилась короткая, но кровавая трёхсторонняя война, и многим охотникам пришлось оставить высшую миссию, вступив в религиозный конфликт. В начале 2008 был заключён мирный договор. Война прекратилась, но глубокие противоречия никуда не исчезли. Память о тех событиях ещё свежа. Члены Ихван аль-Сафа объявили, что группа молодых и агрессивно настроенных сайадинов покинула их ряды, чтобы продолжить войну с Рыцарями Св. Георгия и Судьями на Ближнем Востоке.

Акриты

Акриты — потомки воинов Византийской империи, защищавших её границы от мусульман и других безбожников. Название произошло от греческого слова akron/akra, что значит «граница». В поздней римской и ранней византийской армии эти воины брали на себя самую опасную задачу: охранять цивилизацию от варваров пограничья. Акриты придерживаются традиций восточного христианства и исповедуют православие, а значит, находятся в оппозиции к Католической церкви в целом и к Инквизиции в частности. К чести их можно сказать, что у них нет никаких религиозных конфликтов с другими охотниками (будь то Общество Леопольда, Ихван аль-Сафа или Судьи). Но по большей части они и не контактируют с ними. Акриты предпочитают действовать самостоятельно.

У акритов нет строгой иерархии. В Восточной Европе существуют десятки региональных групп, есть также представительства на обоих континентах Америки, но они появились недавно, и пока что им недостаёт опыта. Впрочем, они всегда могут положиться на своих более искушённых товарищей.



Большая часть акритов — бойцы, считающие своим священным долгом сражаться с вампирами, оборотнями и другими сверхъестественными существами, которые охотятся на невинных. Это православные верующие, для которых борьба с нечистью — призвание. Своему делу они посвящают себя без остатка. Большая часть акритов — рукоположённые священники и монахини. Обычно у них нет ни семьи, ни других мирских привязанностей. Они отказываются от бренной суеты, чтобы полностью посвятить свою жизнь уничтожению вампиров.

В 2011 году акриты в полном составе участвовали в операции в чешском городе Домажлице, где зашевелилась Трифоза, древний вампир и оракул. Акриты призвали всех своих святых воинов-монахов и обратились к Господу, моля о благословении. Мафусаила удалось уничтожить, но акриты понесли огромные потери. С тех пор они всеми силами пытаются восстановить орден, принимая в свои ряды даже тех, кто не был посвящён в сан. Непременным условием при этом остаётся отречение от семьи и всех мирских благ, так что желающих последовать зову Господа не так уж много.

Акриты обнаружили в убежище Трифозы две очень необычные книги. Одна из них — копия древней «Книги земли Нод», а другая — «Пророчества вероотступника» — книга, судя по всему, написанная самой Трифозой. Она содержит безумные предсказания, согласно которым великая тень восстанет из Бездны, зверь, который вырвется на волю и поглотит сына (или солнце — текст очень запутанный, по некоторым вопросам исследователи ещё не пришли к единому мнению). Акриты активно изучают обе книги.

Рыцари Св. Георгия

Непоколебимые рыцари Св. Георгия, как их иногда называют, появились в XI веке в Сирии. Орден разросся, и к 1400 году представительства его можно было найти по всему миру, от Ирландии до Индии. Рыцари Св. Георгия всегда отличались прогрессивными взглядами: в XIX веке они первыми разрешили женщинам вступать в свои ряды, а в начале XX столетия открыли двери для нехристиан. Среди членов ордена есть алхимики, обладатели мистических Даров и немало учёных. Если верить слухам, побочная ветвь ордена, Общество Св. Георгия, владеет могущественной магией. Все рыцари поклялись искоренять зло, и основное внимание они уделяют вампирам.

Рыцари считают себя величайшими защитниками человечества. Другие охотники часто обвиняют их в преувеличении собственных заслуг и чрезмерной гордыне. Несомненно, это одна из самых крупных в мире организаций, истребляющих нечисть: её капитулы есть практически в каждой стране. В Индии рыцарей называют варгезами, в Канаде они известны как «Церковь единства», а в Латинской Америке носят имя кабальерос де посадас, т. е. «защищающих рыцарей».

События недавнего времени

Как уже было сказано, военные действия на Ближнем Востоке обострили отношения между охотниками в этом регионе. Это стало проблемой не только для местных подразделений ордена, но и для всей организации в целом. Во время беспорядков две базы подверглись нападению со стороны Ихван аль-Сафа и были ими разграблены. Руководители исламского ордена моментально заявили о том, что осуждают действия своих собратьев, но похищенные материалы и документы к рыцарям так и не вернулись. Ситуация складывается не в пользу рыцарей, и это внушает им беспокойство, несмотря на мирный договор 2008 года. Дело в том, что среди похищенных документов содержалась информация о самых значимых библиотеках ордена и его тайных агентах.

Если Ихван аль-Сафа не вернёт похищенное или, что гораздо хуже, воспользуется сведениями, чтобы навредить Рыцарям Св. Георгия, последствия будут катастрофическими. Локальная стычка может очень быстро перерасти в полномасштабную войну, где с одной стороны будет Ихван аль-Сафа и его джинн, а с другой — весь рыцарский орден со всеми их союзниками.

Судьи

Как в Израиле, так и за его пределами иудеи объединялись, чтобы защищать невинных от тех, кто хочет причинить им вред. Они стали называть себя Судьями. Судьи следуют библейской традиции Шофтим, предписаниям Торы и доктрине Талмуда. Помимо этих священных текстов, в их распоряжении есть также тайный Талмуд: сборник поучений и рассуждений Судей более ранних времён. В отличие от других охотников Судьи разбираются в разновидностях вампирской магии. Используя эти знания, они выслеживают чародеев-инферналистов, так называемых Детей Лилит, демонопоклонников, которых они считают наибольшей угрозой. История знает немало случаев, когда Судьи сотрудничали с другими вампирами для того, чтобы уничтожить демонопоклонника. Такие альянсы никогда не длятся дольше необходимого, но Судьи всегда держат слово и не пытаются ударить союзнику в спину.

За последнее десятилетие для Судей многое изменилось. Небольшие группы, не имевшие централизованной власти, объединились в хорошо организованную и эффективную сеть охотников со штаб-квартирой в Тель-Авиве. У Судей есть даже негласное разрешение на деятельность от правительства Израиля. Они получают финансовую поддержку как в Израиле, так и в США от Совета раввинов Америки. Организация разрослась настолько, что появилась возможность внутреннего разделения обязанностей: среди Судей есть каббалисты (у которых изучение и использование Теургии вызывает гораздо меньше моральных терзаний, чем у охотников-христиан), разведчики, лазутчики, отряды быстрого реагирования и тяжеловооружённые солдаты.

Организация переживает переходный период. Далеко не все довольны новым положением вещей. Появление централизованной власти означает необходимость выполнять чьи-то приказы, а к этому многие независимые и самостоятельные охотники не привыкли. Есть группы, которые было очень сложно уговорить принять новые правила, и немало оказалось тех, кто отказался от какого бы то ни было сотрудничества. Одна из наиболее заслуженных охотниц Далласа, женщина по имени Кесс Аронович, не просто отказалась вступить в ряды обновлённой организации, но и заявила, что видела доказательства того, что во главе Судей стоит марионетка Сородичей. Она поклялась положить этому конец, выследить и убить кукловодов.

На данный момент Судьи Израилевы вовлечены в серьёзную войну с Бахари, группировкой, состоящей из вампиров и смертных, которые поклоняются демону Лилит. В этой войне есть два основных фронта. Первый конфликт развернулся на северной границе Мексики, находящейся под контролем Шабаша: там обнаружили небольшую группу довольно молодых Бахари. Второй фронт находится в Турции, в Центральной Анатолии. Там ситуация гораздо более серьёзная — известно о нескольких вампирах (преимущественно женщинах), которые служат Лилит. Хотя они действуют поодиночке, эти каиниты гораздо старше и сильнее группировок из Мексики.

Пока что единственной связью между демонопоклонниками с разных континентов является предмет их поклонения и общая приверженность религии Бахари.

Экипировка

Одно из несомненных преимуществ работы на организацию охотников — это доступ к специальному оборудованию. Правительственные агенты могут подать заявку на получение высококлассного снаряжения и новейших технологических разработок, в то время как инквизиторам и арканистам доступны мистические артефакты и священные реликвии. Все эти уникальные предметы могут помочь охотникам сражаться на равных даже с самыми сильными Сородичами. Ниже приведён лишь небольшой список, чтобы дать представление о том, какую экипировку в принципе можно получить. Этот список можно расширить — разумеется, с согласия рассказчика.

Оснащение

Для каждой позиции, приведённой ниже, указана стоимость к пунктах оснащения (см. факт биографии, стр. 146). Чтобы получить указанный предмет или услугу, персонаж должен потратить соответствующее количество пунктов. По усмотрению рассказчика некоторые охотники могут вместо этого использовать факт биографии «арсенал» (стр. 39).

Боеприпасы

Бронебойные патроны (•• за коробку из 24 штук): коробка бронебойных патронов (игнорирует 1 уровень показателя брони). Предназначено для армии. Если агент разведки хочет получить бронебойные патроны, ему необходимо предоставить обоснование.

Серебряные патроны (•• за коробку из 24 штук): коробка серебряных патронов. Одна коробка на одну единицу вооружения.

Броня

Кевларовый бронежилет (•): стандартная модель спецназа. Показатель брони 3.

Защита шеи (•): эластичная полоска кевлара под цвет кожи, укреплённая керамическими пластинами. Показатель брони 5 против атак в область шеи (например, против укуса вампира). Уменьшает **восприятие** на 1, так как мешает двигать головой.

Полное защитное снаряжение (•••): полный комплект защитного снаряжения для подавления беспорядков. Показатель брони 5. На снаряжении отчётливо видна символика организации, выдавшей комплект, — во избежание огня по своим.

Криминалистика

Доступ в лабораторию (•): у вас есть доступ в лабораторию криминалистики, где можно найти всё необходимое оборудование для проведения вскрытия, баллистической экспертизы, анализа крови и ДНК. Оборудование можно использовать в том числе и для нестандартных тестов.

Команда криминалистов (••): вы можете вызвать команду криминалистов из агентства, с которым сотрудничаете, чтобы они провели осмотр места преступления. Результаты вы получите через несколько недель.

Срочная криминалистическая экспертиза (••••): даёт те же возможности, что и команда криминалистов, но вы будете первым в списке. Чтобы осмотреть место преступления, требуется 6 часов, а результаты вы получите в течение одного-двух дней.

Средства наблюдения

Хаоскопы и записи хаоскопических наблюдений могут получить только агенты, у которых есть звание (см. факт биографии, стр. 145) в АНБ.

Тепловизионные очки (•): полезно при плохом освещении. С их помощью можно распознать вампиров, так как их тела не излучают тепла.

Фазированный детектор движения (••): компактное переносное устройство, которое регистрирует малейшие колебания воздуха. Анализируя полученные данные из этого и других источников, оно позволяет обнаружить движение в радиусе 100 метров. Движущиеся объекты отображаются на мониторе в виде мигающих точек. Сопровождающий их звуковой сигнал становится громче по мере того, как объект приближается. Если рядом находится вампир, использующий Сокрытие, это устройство позволяет охотнику видеть невидимое (V20, стр. 259), пройдя соответствующую проверку, как если бы у него был 1 пункт Ясновидения.

Записи хаоскопических наблюдений (••): вы можете ознакомиться с записями наблюдений, которые при помощи хаоскопа проводит на важном объекте одна из команд АНБ.

Передвижной хаоскоп (•••••): вы можете воспользоваться одним из двух хаоскопов, установленных в фургон. Чтобы подготовить прибор к сканированию, требуется 20 минут. Хаоскоп не может работать во время движения фургона.

Рейды

Организация рейда требует координации действий между самыми разными службами, в том числе необходимо сотрудничество местной полиции. Как следствие, рейд привлекает много нежелательного внимания.

Рейд на квартиру (••): отряд полицейских, вооружённых дробовиками, автоматами и светошумовыми гранатами; может взять штурмом квартиру или небольшой дом.

Облава (•••): достаточно вооружённых людей (полицейских), чтобы устроить облаву в небольшом квартале или прекратить массовые беспорядки.

Крупномасштабная облава (•••••): вооружённые агенты ФБР с полицейским подкреплением или поддержкой Национальной гвардии; достаточно людей, чтобы одержать верх в вооружённом столкновении с нелегальной сектой.

Данные

Доступ к документам по определённому делу. Ответ на запрос обычно приходит в течение 24 часов.

Конфиденциально (••): сведения о предыдущих миссиях агентства и т. п.

Секретно (•••): засекреченная информация агентства и т. п.

Совершенно секретно (••••): сведения о тайных операциях на территории других государств, об убийствах граждан США и т. п.

Военные досье или документы других агентств (•••••): закрытая информация из Пентагона или других агентств; для получения необходимо обоснование.

Средства слежения

Прослушка (••): младший агент, который постоянно прослушивает определённый телефонный номер (стационарный или мобильный) и докладывает о подозрительных разговорах.

GPS-жучок (••): устройство размером со спичечный коробок, которое прикрепляется к автомобилю, чтобы следить за его перемещениями; аккумулятора хватит на неделю.

Лазерный микрофон (•••): направляет лазерный луч на плоскую поверхность неподалёку от говорящих, чтобы услышать их разговор.

Оружие

Подробнее о разных видах оружия см. В20, стр. 300–301.

Тяжёлый пистолет (0): у всех агентов есть табельное оружие и два магазина патронов.

Дробовик (•): стандартное оружие, применяемое во время опасных операций.

Шокер (•): посылает электрический разряд, оглушающий цель. Пройдите проверку стрельбы. В случае успеха цель оглушена на [10 — выносливость] минут. На вампиров не действует.

Клыкодёр (•): стоматологические щипцы, специально подогнанные для удаления клыков Сородичей. При удалении каждого клыка вампир получает 1 уровень губительных повреждений. Кроме того, до исцеления он будет находиться под эффектом недостатка «тупые клыки» (В20, стр. 517).

Коломёт (••): дробовик, приспособленный для стрельбы деревянными кольями; сделан на основе венгерского образца, использовавшегося во время восстания 1956 года. Урон 3, дистанция 12, скорострельность 1, боезапас 1, скрытное ношение Н.

Пистолет-пулемёт (•••): внушительный пистолет-пулемёт; запрос может быть отклонён, если агент не предоставит обоснования необходимости такого оружия.

Тяжёлое орудие (•••••): тяжёлый пулемёт на треноге, крупнокалиберная снайперская винтовка или ракетница. Предназначено исключительно для проведения секретных боевых операций. Использование в людных местах запрещено. Агент должен предоставить обоснование необходимости данного вида вооружения, а также отчитаться за каждый потраченный патрон.

Атака беспилотника (•••••): по вашему запросу цель будет атакована беспилотным летательным аппаратом. Запрос должен включать в себя тезисы для доклада президенту (со всеми необходимыми корректировками), а также объяснение, почему вы считаете, что с целью нельзя справиться никакими другими методами.

Реликвии и артефакты

У персонажа должен быть факт биографии «реликвия» или «артефакт» (стр. 133 и 152), чтобы приобрести какой-либо из предметов в списке ниже. Можно взять несколько предметов, если в сумме их стоимость не превышает значения соответствующего факта биографии. Например, если у вас три пункта реликвий, вы можете получить одну реликвию за 1 пункт и вторую реликвию за 2 пункта. Вы можете дополнить список реликвий по своему усмотрению, если рассказчик не будет против.

Средоточие времени (•)

Антикварные очки XIX века, позволяющие видеть движения Сородичей, использующих Стремительность высокого уровня. Очки не влияют на рефлексы охотника, так что опередить вампира не получится, но кровосос хотя бы не сможет застать охотника врасплох.

Камень ментата (•)

Существует множество подобных камней, и все они делятся на две категории. Каждый настроен на определённый Парапсихический дар, при этом первая группа помогает экстрасенсу сконцентрироваться (сложность всех проверок Дара уменьшается на 1), а вторая группа гасит экстрасенсорные способности (эффект такой же, как у Белого шума первого уровня, стр. 147).

Кольцо Златоуста (•)

Простое серебряное кольцо с грубо выполненной гравировкой креста. По преданию, его носил сам Иоанн Златоуст. Надевший кольцо получает эффект Истинной Веры первого уровня (стр. 90–91). Это священный символ для представителей христианских конфессий.

Кропило францисканцев (••)

Рукоять кропила (приспособления для разбрызгивания святой воды) инкрустирована осколком кости св. Франциска. Если с его помощью обрызгать комнату святой водой, помещение на один вечер окутывает аура умиротворения, снимающая с вампиров ярость и дарующая просветление безумцам. Владелец кропила получает дополнительный уровень Истинной Веры, пока носит его, если уже обладает этим Даром.

Сфера Улейна (••)

Это тусклый алый камушек в потемневшем от времени серебряном ожерелье. Он позволяет использовать Парапсихический дар для защиты от Дисциплин, влияющих на разум. Если персонаж, владеющий Сферой, оказался целью подобных Дисциплин, он может добавить значение своего Парапсихического дара (самое высокое, если их несколько) к сложности их использования (сложность при этом не может быть выше 9).

Сумеречный покров (••)

Чёрная накидка, делающая человека практически невидимым, если он прячется в тени или темноте. Добавляет 3d10 к пулу скрытности. На людях накидка привлекает внимание, так как обычно в такой одежде никто не ходит.

Византийская кадильница (•••)

Богато украшенный сосуд для воскурения благовоний, изготовленный сразу после падения Константинополя. Дым из кадильницы ослабляет барьер между миром живых и миром духов, благодаря чему человек может видеть призраков. В обычных условиях дым развеивается примерно через полчаса. Всё это время в окуренном помещении уровень Истинной Веры персонажей будет на 1 выше. Кадильницу можно использовать как святое оружие, но она достаточно хрупкая — в случае провала эта реликвия будет безвозвратно утрачена.

Серьга грифона (•••)

Серебряная серьга в виде кольца с орнаментом из сов и других птиц. Тот, кто носит её в ухе, услышит птичью трель, если в пределах 3 метров от него появится кто-то из Сородичей.

Пламя мучеников (•••)

Этот маленький незатейливый светильник был выкован из железа, смешанного с прахом пострадавших за веру святых. Те, на кого падает его свет (в радиусе около 8 метров), вспомнят со всей отчётливостью, какие страдания выпали на долю м. Это вдохновит их стойко переносить боль. Персонажи под воздействием этой реликвии игнорируют модификаторы пула, связанные с получением повреждений (повреждения при этом они получают как обычно).

Скапулярий евнуха (••••)

Этот скапулярий (элемент монашеского одеяния, представляющий собой полоску ткани, свешивающуюся спереди и сзади), по преданию, носил кипрский святой, кастрировавший себя, дабы противостоять искушению плоти. На того, кто его наденет или будет носить с собой, не действует Величие и подобные ему Дисциплины, влияющие на чувства. При продолжительном контакте вызывает у мужчин импотенцию на длительное время.

Коготь гару (••••)

Это кинжал из когтя люпена. Он наносит вампирам губительные повреждения. В полнолуние обладатель кинжала чувствует местонахождение всех Сородичей в радиусе 3 метров. Разумеется, оборотни разыскивают обладателя кинжала, чтобы вернуть то, что принадлежит им, но, возможно, это не такая уж большая цена.

Серебряный потир (•••)

Известно несколько простых серебряных потиров (чаш), обладающих необычными свойствами. Иногда их ошибочно принимали за Святой Грааль. С Граалем им не сравниться, но они тем не менее обладают немалой силой. Если выпить из Серебряного потира чистой воды, стоя на освящённой земле, абсолютно все раны мгновенно исцелятся. Повторно потир можно использовать не ранее следующего полнолуния.

Меч крестоносца (•••••)

За многовековую историю крестовых походов многие мечи стали реликвиями для тех, кто охотится на чудовищ. Если держать такой меч рукоятью вверх, перекрестие считается священным символом для тех, кто исповедует христианство. Кроме того, пул Истинной Веры при борьбе с нечистью увеличивается на 1d10. Меч наносит сверхъестественным существам губительные повреждения. Тот, кто держит его, получает достоинство «железная воля» (В20, стр. 522). Подробнее о мечах см. В20, стр. 300: внушительные мечи крестоносцев наносят [сила + 5] урона, скрытное ношение невозможно (Н).

Кинжал терний (•••••)

Этот кинжал был найден в VI веке в сирийской церкви. По преданию, внутри него заключён шип из тернового венца самого Иисуса Христа. Тот, кто держит кинжал, получает дополнительный уровень Истинной Веры, даже если он изначально не обладал этим Даром. Кинжал наносит губительные повреждения (характеристики холодного оружия см. В20, стр. 300). Кроме того, если ударить кинжалом вампира, у него начнётся кровотечение из глаз, носа и ушей — каждый удар отнимает у вампира 1 пункт крови, даже если не удалось нанести урон.

Ключи Леопольда (•••••)

Три осколка кости, предположительно принадлежавшей Леопольду из Мурнау, были вставлены в массивные ключи от средневековых тюремных замков, собранные на одно толстое железное кольцо. По отдельности и без кольца ключи теряют силу. Когда персонаж касается ключами сверхъестественного существа, он должен пройти проверку смекалки + совести (сложность равна постоянному значению воли цели). Каждый успех обездвиживает цель на 1 ход и лишает её 1 пункта воли.

Эпилог

Боже мой, что они с тобой сделали! Они хоть вопросы-то задают? Встретил их в коридоре. Словно мальчишки, оборвавшие мухе крылья… Ждут с нетерпением, не отрастёт ли что-нибудь снова… Я сказал им, чтобы уходили. Меня всё ещё слушают. Жалкие остатки былой славы — когда-то в молодости мне довелось совершить чудо. Боюсь, после того, что я собираюсь сделать, слушать меня перестанут. Они будут называть меня санбенито, а то и ещё похуже…

Сколько ночей ты уже здесь? Три? Я знаю, ты меня видишь и слышишь. Этот кусок дерева в груди причиняет тебе боль? Ты идеальный слушатель. Мне кажется, ты единственный, с кем я могу нормально поговорить. Как с другом или исповедником. Примирение…

Примирение — теперь моё любимое слово. Не в смысле прощения. Нет. Гораздо глубже и шире. Когда две противоположные идеи каким-то необъяснимым образом находят способ сосуществовать. Это самая настоящая магия! Как в тот день, когда священник-иезуит рассказывал мне основы теории эволюции… О том, как понимание этого удивительного процесса только укрепляет веру. Или когда я осознал, что в мире, полном зла, Бог всё-таки существует. Что скульптор может любить своё творение, даже если глина не в состоянии понять его замысла.

Но я отвлёкся. Я стал много пить, вот в чём моя проблема. Твоя проблема, в общем-то, тоже заключается в том, что ты пьёшь, хотя алкоголь тут ни при чём. Кажется, я несу чушь… Ладно… Суть не в этом. Суть в том, что я собираюсь тебя освободить. Но сперва хочу ещё кое-что тебе рассказать.

Они говорили, что у меня нежная душа. Когда я был ребёнком, животные меня обожали. Мама говорила, что я похож на святого Франциска. Все те занятия в воскресной школе… Не знаю, попадают ли собаки в Рай, но вот что я точно знаю: о душе человека можно многое сказать, зная, как он обращается с животными.

Они говорили, что у меня чувствительная душа. Я писал стихи. Неделями ходил, погружённый в себя. Пытался сочинить героический эпос. Я хотел, чтобы Бог вдохновил меня. Как музы вдохновили Гомера или Святой Дух — Данте. Тот иезуит говорил мне, что создавать произведение искусства — всё равно что тосковать о том, чего никогда не видел, о том, что находится за пределами бренного мира.

С тех пор многое произошло. Я стал священником, вступил в Общество Леопольда, пережил «тёмную ночь души»… Как в Беовульфе: «Кишела нежить, грозя мне погибелью в бурлящей бездне, но я поганых мечом любимым учил, как должно! Не посчастливилось злобной несыти мной поживиться[1]». Я многое повидал, насмотрелся ужасов, но муза никогда меня не покидала. Мои стихи были наполнены божественным огнём. Ни одна мерзкая тварь не смела приблизиться ко мне, когда я декламировал их в священном экстазе.

А потом умер монсеньор Амелио Витторе. Ингрид Бауэр стала генерал-инквизитором. Железная леди. Она ввела усиленную военную подготовку, официально разрешила использовать пытки, от которых отказался монсеньор Витторе. С ней мы перешли в наступление. Многим этого не хватало. Тем временем цензоры заткнули рот тем, кому было что возразить.

Нежная у меня душа или нет, я делал ужасные вещи. Хуже, чем то, что с тобой сотворили. И я больше не чувствую вдохновения. Ничего не чувствую. Божественный огонь погас. Я кричу в темноте: «Марко!» Никто не отвечает. Не помню уже, когда в последний раз я что-нибудь сочинил.

Со временем мне стала ясна мудрость монсеньора Витторе. Он понимал, что пытки причиняют палачу больше страданий, чем жертве. Эти шрамы не исцелить. Дьявол умеет ждать. Врагу человеческому не нужна победа на земле — достаточно сделать войну настолько ужасной, чтобы зачерствели души. Это как свободные радикалы: ты не ощущаешь, но они постепенно тебя убивают. Сомнения подобны навозным мухам — они роятся там, где чувствуют разложение, а наши обители полны сомнений.

---

[1] Прим. пер.: перевод с древнеанглийского В. Тихомирова.

Я хочу, чтобы вера вернулась ко мне. Я снова буду писать стихи! Снова буду ловить фрагменты воспоминаний о том, чего никогда не было. Буду сочетать несочетаемое. Буду искать примирение.

Ты мне теперь ближе чем друг. Других интересовало только то, как ты охотишься, а я смотрел глубже. Я знаю, что ты заботился о своей собаке. Поил её своей кровью, чтобы хоть что-то хорошее оставалось в твоей жизни. Я знаю, чем ты собирался заняться после колледжа. Знаю, в чём суть той шутки с твоим электронным адресом. Знаю, что ты не раз пытался позвонить родителям после того, как это случилось, но каждый раз клал трубку. Я видел твои кровавые слёзы.

У меня для тебя кое-что есть. Погоди, сейчас надену. Не бойся, это не реликвия. Жечь не будет. Просто ткань. Самая обыкновенная ткань. Здесь вышиты слова: «Кто умер облачённым в этот скапулярий, того не коснётся адский огонь».

Сказано: ненавидь грех, но люби грешника. Я люблю тебя. Я всех буду любить, даже самого Дьявола. Любовь — это самое важное. Любовь — это боль. Они будут в гневе, когда узнают… Ты должен был ещё много чего им рассказать. Может, завтра цензоры придут за мной.

Не бойся. Я ещё не забыл, как обращаться с мечом. Обещаю, что присмотрю за твоей собакой.

Приложение. Готовые персонажи

В приложении вы найдёте несколько готовых персонажей. Они впишутся в любую историю и подойдут как для игроков, так и для рассказчика, если ему понадобятся второстепенные герои. Каждый из них узнал о существовании вампиров из-за промахов, которые те допускали по неосторожности или безрассудству. Подобные ошибки — именно то, что в конечном итоге и выдаёт вампиров. Кто-то выдал себя случайно (например, не смог как следует уничтожить обескровленный труп или замести следы, после того как впал в ярость где-то в людном месте), кому-то просто было наплевать (попользовался смертным, а затем выкинул его из головы, или дал Становление кому-то, кого не смог контролировать, и махнул на это рукой) — так или иначе, кроме самих себя, каинитам некого винить.

Вы можете развить историю этих персонажей в своей хронике или взять только ключевые моменты. Возможно, эти линии преподнесут рассказчику несколько идей о том, как мир мог бы отреагировать на некоторые действия главных героев.

Не забывайте: каждый поступок имеет последствия.

Одержимый детектив

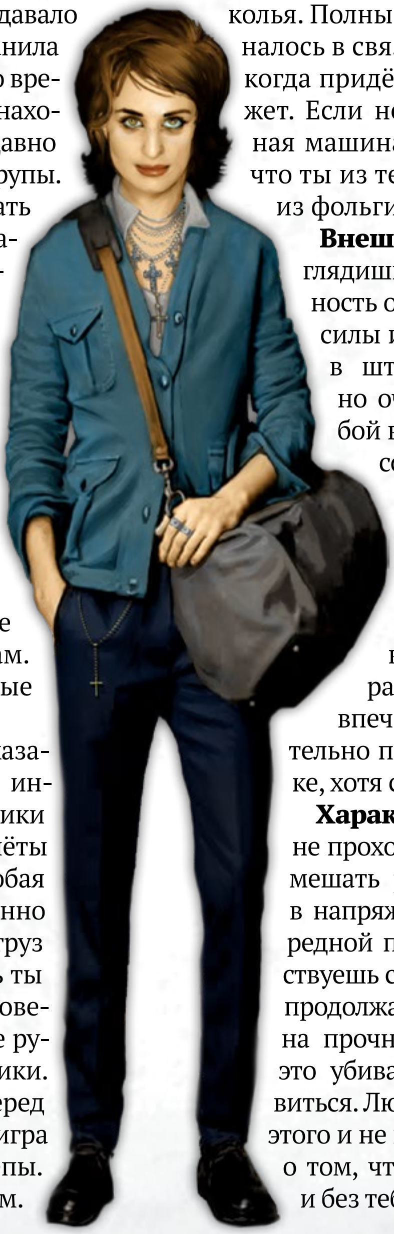
История: ты пошла работать в полицию, чтобы сделать мир лучше. Не хотела просто молчаливо наблюдать за тем, как всякий сброд бесчинствует в твоём городе. Начала карьеру с обычного патрульного, но всего за пару лет стала детективом благодаря острому уму и зоркому взгляду.

Все твои беды начались с одного дела об убийстве. После него жизнь пошла наперекосяк. На берег реки тогда вынесло несколько частей тела, дело поручили тебе. Вначале казалось, что это бандитские разборки. Криминалисты неделю собирали труп по кусочкам. Они подтвердили, что тело было распилено, причём на скорую руку. Но когда обнаружили голову, ты засомневалась, что всё так просто. Следы зубов — вот что там нашли… Кто-то зубами разорвал жертве горло.

Официально дело закрыли. Бандитские разборки. Грязно, жутко, но бывает. Однако тебе не давало покоя это разорванное горло. Ты сохранила копию дела, держала её у себя в столе, и со временем папок там прибавилось. Полиция находила тела со следами когтей, зубов, а недавно начали появляться обескровленные трупы. Поначалу тебе ещё удавалось придумывать рациональное объяснение, но потом разум просто начал пасовать. Доказательства слишком очевидные. Ты уверена: кто-то или что-то охотится на людей под покровом ночи.

Ты поклялась служить и защищать, и эта клятва обязывает тебя найти убийцу до того, как появятся новые жертвы. По ночам ты бродишь по улицам в надежде, что он выберет своей следующей целью тебя. Лицом к лицу с вампиром тебе ещё не довелось встречаться, но ты находишь всё новые и новые подтверждения своим догадкам. Похоже, он такой не один, и некоторые довольно плохо заметают следы.

Чем больше у тебя появлялось доказательств, тем активнее ты искала новую информацию. Книги по оккультизму, сборники мифов и легенд, с одной стороны, и отчёты муниципальной полиции — с другой. Любая мелочь могла оказаться важной. Постепенно это превратилось в одержимость. Весь груз ответственности лёг на твои плечи, ведь ты уверена: начальство ни за что тебе не поверит. С чего бы? До сих пор вышестоящее руководство успешно игнорировало все улики. Даже если монстр окажется у них перед носом, они скажут, что это всего лишь игра воображения. Они просто-напросто слепы. А может быть… Нет, это было бы слишком.



Твоя одержимость вампирами начинает сказываться на твоей работе. Ты засиживаешься допоздна, читая статьи о чудовищах, вместо того чтобы писать отчёты, и тебя уже не раз вызывали на ковёр. Но ты просто не можешь остановиться. Всего одно мимолётное прикосновение к ужасной правде — и твоя жизнь уже пошла под откос, но сделать вид, что ничего этого не было, ты не в состоянии. В каждой тёмной подворотне тебе мерещится монстр. Осталось недолго: рано или поздно что-то должно случиться. Ты надеешься только, что не потеряешь из-за этого работу, потому что работа — это единственное, что держит тебя на плаву.

Ты носишь с собой надёжную спортивную сумку, в которой лежит целая коллекция «оружия»: распятие, Библия, святая вода, чеснок, мешочки с рисом, зеркальца, серебряные пули, молоток и деревянные колья. Полный набор. Всё, что когда-либо упоминалось в связи с вампирами. Ты надеешься, что, когда придёт время, хоть что-то из этого поможет. Если нет… После тебя останется патрульная машина, заглянув в которую, люди решат, что ты из тех чудаков, которые носят шапочки из фольги.

Внешний вид: ты среднего роста и выглядишь довольно заурядно, но твоя внешность обманчива — благодаря тренировкам силы и ловкости тебе не занимать. Будучи в штатском, ты одеваешься эффектно, но очень практично. Часто носишь с собой вышеупомянутую спортивную сумку, содержимое которой должно помочь тебе одолеть создание ночи, когда ваши пути наконец пересекутся. Как правило, под глазами у тебя синяки от бессонных ночей — патрулируя город, ты не успеваешь выспаться. Волосы у тебя слегка растрёпаны. В целом ты производишь впечатление человека, который старательно пытается делать вид, что всё в порядке, хотя сам испытывает сильный стресс.

Характерное поведение: ночные бдения не проходят для тебя бесследно и уже начали мешать работе. Ты мало спишь, всё время в напряжении — и это сказывается. Без очередной порции кофе или энергетика ты чувствуешь себя усталой и разбитой, но всё равно продолжаешь испытывать свой организм на прочность. Ты по-настоящему одержима, это убивает тебя, но ты не можешь остановиться. Люди нуждаются в тебе, пусть сами они этого и не подозревают. Они понятия не имеют о том, что кто-то подстерегает их в темноте, и без тебя он точно до них доберётся.

Охота на охотников II

Имя:
Игрок:
Хроника:

Натура: *солдат*
Маска: *традиционалист*
Амплуа: *одержимый детектив*

Возраст: *29*
Пол:
Место жительства:

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Физические

Сила	●●●○○
Ловкость	●●●○○
Выносливость	●●●○○

Социальные

Обаяние	●●○○○
Манипуляция	●●○○○
Привлекательность	●●○○○

Ментальные

Восприятие	●●●●○
Интеллект	●●○○○
Смекалка	●●●○○

СПОСОБНОСТИ

Таланты

Атлетика	○○○○○
Бдительность	●●●○○
Драка	○○○○○
Запугивание	●●○○○
Красноречие	○○○○○
Лидерство	●○○○○
Уличное чутьё	●●○○○
Хитрость	○○○○○
Шестое чувство	●●●○○
Эмпатия	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○

Навыки

Вождение	●●○○○
Воровство	○○○○○
Выживание	○○○○○
Исполнение	○○○○○
Обращение с животными	○○○○○
Ремесло	○○○○○
Скрытность	●●○○○
Стрельба	●●●○○
Фехтование	○○○○○
Этикет	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Знания

Гуманитарные науки	●●○○○
Естественные науки	○○○○○
Законы	●●○○○
Информатика	●○○○○
Медицина	○○○○○
Оккультизм	○○○○○
Политика	●○○○○
Расследование	●●●○○
Финансы	○○○○○
Электроника	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

ПРЕИМУЩЕСТВА

Дары и прочие параметры

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Факты биографии

Союзники (полиция)	●●○○○
Информаторы (низы	○○○○○
общества)	●●○○○
Богатство	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○

Достоинства и недостатки

Вера

○○○○○○○○○○

Добродетели

Совесть	●●○○○
Самоконтроль	●●●○○
Смелость	●●●●○

Человечность

●●●●●●○○○○

Воля

●●●●○○○○○○

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Оружие

Вид оружия	Сложность	Урон

Здоровье

Помят		☐
Легко ранен	-1	☐
Ранен	-1	☐
Серьёзно ранен	-2	☐
Тяжело ранен	-2	☐
Едва жив	-5	☐
При смерти		☐

Опыт

Характеристики: 6/4/3 • Способности: 11/7/4 • Факты биографии: 5 • Добродетели: 7 • Свободные пункты: 15 (7/5/2/1)

Геодезист-параноик

История: ты всегда был очень рациональным человеком. Изучение точных наук, таких как физика и математика, доставляло тебе истинное удовольствие. В итоге ты решил связать с ними жизнь. В университете ты занимался архитектурой и проектированием, а после стал работать геодезистом в Управлении городского благоустройства.

Несколько месяцев назад тебя подключили к новому проекту. Мэрия издала распоряжение о перепланировке одного из микрорайонов, дома в котором давно уже обветшали и дышали на ладан. Многие здания пустовали. Вашей команде предстояло сделать все необходимые замеры, прежде чем бригада подрывников приступит к работе. В одном из зданий ты обнаружил дверь, которую не смог открыть: казалось, кто-то забаррикадировал её изнутри. Отчасти из любопытства, отчасти по долгу службы ты попытался найти обходной путь. Когда ты разбил окно и отдёрнул штору, ты увидел ещё одну баррикаду. Окно загораживал шкаф. С неимоверным трудом тебе всё-таки удалось его отодвинуть. Лучи утреннего солнца прорезали сумрак, залив комнату светом.

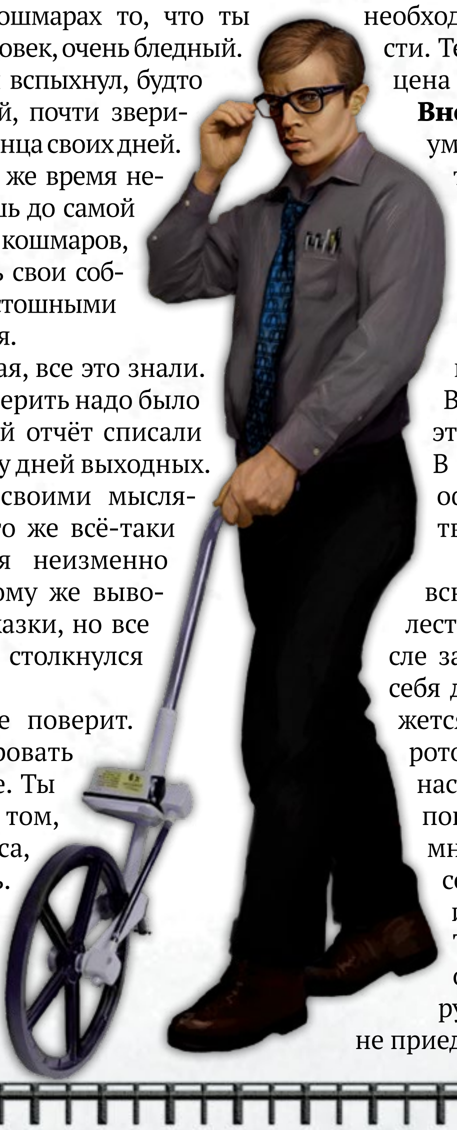
Тебе до сих пор снится в кошмарах то, что ты там увидел. На кровати лежал человек, очень бледный. Как только свет коснулся его, он вспыхнул, будто облитый бензином. Его ужасный, почти звериный вой ты будешь помнить до конца своих дней. Его взгляд, полный ужаса и в то же время невероятной ярости, ты не забудешь до самой смерти. Просыпаясь от ночных кошмаров, ты и сейчас отчётливо слышишь свои собственные крики вперемешку с истошными воплями того безумного создания.

Работа у вас была напряжённая, все это знали. Времени вам дали в обрез, а замерить надо было огромные участки. Так что твой отчёт списали на нервный срыв. Дали тебе пару дней выходных. Оставшись один на один со своими мыслями, ты попытался осознать, что же всё-таки произошло. Все размышления неизменно приводили тебя к одному и тому же выводу. Ты не из тех, кто верит в сказки, но все факты говорили о том, что ты столкнулся с чем-то сверхъестественным.

Ты знал, что никто тебе не поверит. Люди предпочитают игнорировать факты, если они им не по душе. Ты даже пытался убедить себя в том, что всё это последствия стресса, но у тебя ничего не получилось. В каждом углу тебе мерещился тот бледный человек, его голодный взгляд преследовал тебя. Ты начал бояться темноты. Накупил множество ламп, чтобы каждый уголок твоего дома был всё время освещён. Чтобы им было негде спрятаться. В конце концов тебе пришлось обратиться к психотерапевту. Она сказала, что со страхом нужно бороться, а не убегать от него. Ты воспринял её слова буквально.

Если сам не сделаешь, никто не сделает. Твоя работа даёт тебе возможность заглянуть в самые затхлые городские углы, и ты принялся за дело — стал намеренно разыскивать убежища этих чудовищ, чтобы впустить туда дневной свет. Ты отдаёшься работе с головой. Готов целыми днями носиться по городу и осматривать постройки, намеченные под снос. Твоё усердие не осталось незамеченным — два раза тебе предлагали повышение, но каждый раз ты отказывался. Твоё текущее положение как нельзя лучше подходит для твоих целей. Начальство, впрочем, не одобряет такого рвения — они считают, что ты чересчур увлечён, что это начинает сказываться на твоём психическом здоровье. Им не понять.

По ночам ты прячешься у себя дома, забаррикадировав все двери и моля бога, чтобы ночные твари не явились мстить. Ты отдалился от друзей, но это необходимая мера — это для их же безопасности. Тебе одиноко, но что поделаешь, такова цена знаний.



Внешний вид: ты всегда предпочитал умственную деятельность физической, так что ты слегка полноват. Не до ожирения, но всё же. Твой рост выше среднего. Поскольку ты работаешь в городской управе, чаще всего тебя можно увидеть в рубашке и при галстуке. Из верхнего кармана у тебя всегда торчат ручки и карандаши. В сочетании с очками в толстой оправе это придаёт тебе вид эдакого зануды. В целом ты выглядишь как заурядный офисный работник. Ничто не выдаёт твоей фанатичной целеустремлённости.

Характерное поведение: они повсюду. В каждой подворотне, под каждой лестницей, везде, где сгущаются тени. После захода солнца ты не можешь заставить себя даже просто пройти по улице. Тебе кажется, что они поджидают за каждым поворотом. Иногда по ночам ты оказываешься настолько напуган, что с трудом можешь пошевелиться. Днём тебе легче, но ненамного. Ты знаешь, что единственный способ избавиться от них — уничтожить все их тёмные норы, квартал за кварталом. Только тогда, возможно, тебе удастся отдохнуть. Жизнь вернётся в прежнее русло. Возможно. Если из другого города не приедут новые. Ведь они повсюду.

Охота на охотников II

Имя:	Натура: *перфекционист*	Возраст: *30*
Игрок:	Маска: *конформист*	Пол:
Хроника:	Амплуа: *геодезист-параноик*	Место жительства:

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●○○○	Обаяние	●●●○○	Восприятие	●●●●○
Ловкость	●●○○○	Манипуляция	●●○○○	Интеллект	●●○○○
Выносливость	●●●○○	Привлекательность	●●○○○	Смекалка	●●●○○

СПОСОБНОСТИ

Таланты		Навыки		Знания	
Атлетика	●●○○○	Вождение	●○○○○	Гуманитарные науки	●●●○○
Бдительность	●●○○○	Воровство	●●○○○	Естественные науки	●●●○○
Драка	○○○○○	Выживание	○○○○○	Законы	●○○○○
Запугивание	○○○○○	Исполнение	○○○○○	Информатика	●●○○○
Красноречие	●●○○○	Обращение с животными	○○○○○	Медицина	○○○○○
Лидерство	●○○○○	Ремесло	●●○○○	Оккультизм	○○○○○
Уличное чутьё	○○○○○	Скрытность	●●○○○	Политика	●●○○○
Хитрость	●●○○○	Стрельба	○○○○○	Расследование	●●○○○
Шестое чувство	○○○○○	Фехтование	○○○○○	Финансы	○○○○○
Эмпатия	○○○○○	Этикет	○○○○○	Электроника	●●○○○
	○○○○○		○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

ПРЕИМУЩЕСТВА

Дары и прочие параметры		Факты биографии		Достоинства и недостатки	
	○○○○○	*Союзники (мэрия)*	●●○○○		
	○○○○○	*Информаторы*	○○○○○		
	○○○○○	*(строительная индустрия)*	●○○○○		
	○○○○○	*Богатство*	●●○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○				
	○○○○○				
	○○○○○				
	○○○○○				
	○○○○○				
	○○○○○				

Человечность

●●●●●●●○○○

Воля

●●●●●○○○○○

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Здоровье

Помят		☐
Легко ранен	-1	☐
Ранен	-1	☐
Серьёзно ранен	-2	☐
Тяжело ранен	-2	☐
Едва жив	-5	☐
При смерти		☐

Вера

○○○○○○○○○○

Добродетели

Совесть	●●●○○
Самоконтроль	●●●●○
Смелость	●●●○○

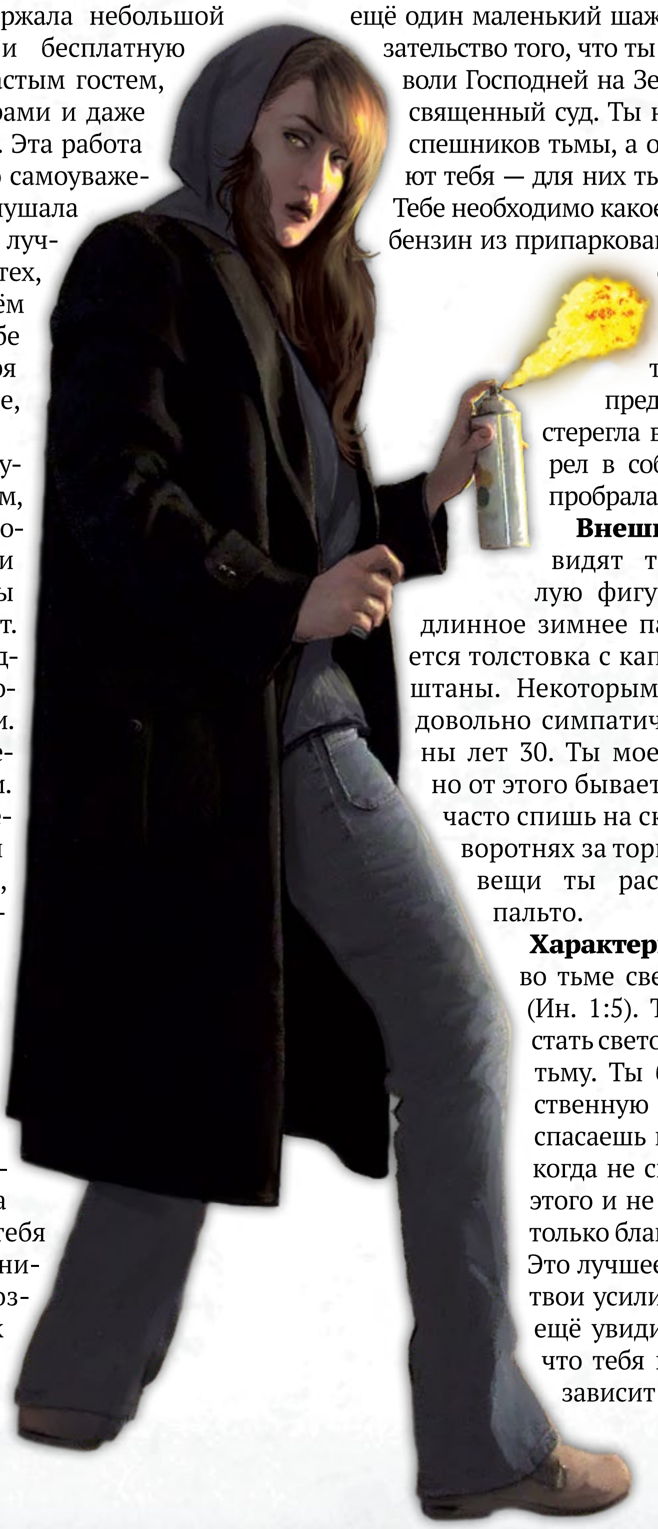
Оружие

Вид оружия	Сложность	Урон

Опыт

Характеристики: 6/4/3 • Способности: 11/7/4 • Факты биографии: 5 • Добродетели: 7 • Свободные пункты: 15 (7/5/2/1)

Бродяга-крестоносец



История: это правда, тебе стоило усерднее учиться в школе. Если бы ты меньше прогуливала, может, смогла бы получить работу получше. Тебе было всё труднее сводить концы с концами — зарплата минимальная, да и работа была не всегда. В конце концов все от тебя отвернулись, и ты оказалась на улице.

Ты думала, что всем плевать, но это было не так. Церковь неподалёку содержала небольшой приют для бездомных и бесплатную столовую. Ты стала там частым гостем, познакомилась с волонтёрами и даже предложила свою помощь. Эта работа вернула тебе хоть немного самоуважения. По воскресеньям ты слушала проповеди — обещания лучшей жизни на небесах для тех, кто примет Господа в своём сердце. Вера не давала тебе пасть духом, несмотря на то ужасное положение, в котором ты оказалась.

Как-то вечером ты безуспешно бродила по улицам, выпрашивая мелочь у прохожих. На тебя не обращали внимания. Отчаявшись, ты решила вернуться в приют. Короткий путь вёл мимо одного захудалого бара. Проходя мимо, ты услышала крики. Там было окно — и ты увидела, что происходит внутри. Там бесновалось какое-то чудовище: оно когтями разрывало людей на части, грызло их зубами, вскрывало им вены. Когда никого не осталось в живых, оно вырвалось наружу — пронеслось буквально в метре от тебя и скрылось в ночи.

Ты веришь, что Бог защитил тебя в ту ночь. Рыдая над телами невинных, ты благодарила Господа за то, что он тебя защитил. Затем на тебя снизошло откровение. Ты осознала, что Бог не просто так уберёг тебя от зверя. Это испытание. Ты должна доказать, что достойна войти во врата Рая. И ты приняла это испытание. Так начался твой крестовый поход.

Кто-то скажет, что ты ничтожная тень, рыщущая по улицам города, но ты считаешь себя ангелом возмездия, защитницей невинных. Ты — единственное, что стоит между людьми и дьявольскими отродьями, которые на них охотятся. Каждая поверженная тварь — ещё один маленький шажок к твоему спасению, доказательство того, что ты достойна. Ты — проводница воли Господней на Земле, его десница, вершащая священный суд. Ты находишь и устраняешь приспешников тьмы, а окружающие даже не замечают тебя — для них ты просто ещё одна бродяжка. Тебе необходимо какое-то оружие — и ты сливаешь бензин из припаркованных машин, шаришь по мусоркам в поисках зажигалок и баллончиков с аэрозолями. Тебе удалось уже уничтожить нескольких монстров, предать их огню. Кого-то ты подстерегла в тёмной аллее, а кто-то сгорел в собственном логове, когда ты пробралась туда днём.

Внешний вид: чаще всего люди видят только высокую, но сутулую фигуру, закутанную в плотное длинное зимнее пальто, под которым виднеется толстовка с капюшоном и тренировочные штаны. Некоторым удаётся разглядеть лицо довольно симпатичной темноволосой женщины лет 30. Ты моешься, когда это возможно, но от этого бывает мало толку, потому что ты часто спишь на скамейках в парке или в подворотнях за торговыми центрами. Все свои вещи ты распихиваешь по карманам пальто.

Характерное поведение: «И свет во тьме светит, и тьма не объяла его» (Ин. 1:5). Ты избежала гибели, чтобы стать светом Господним, рассекающим тьму. Ты борешься не только за собственную душу, но и ради других — спасаешь невинные жизни. Никто никогда не скажет тебе спасибо, но тебе этого и не нужно. Ты до сих пор жива только благодаря вере и слову Божьему. Это лучшее твоё оружие. Когда-нибудь твои усилия будут вознаграждены. Ты ещё увидишь Царствие Господне. Ничто тебя не остановит, ведь от этого зависит спасение.

Имя:	Натура: *фанатик*	Возраст: *34*
Игрок:	Маска: *кающийся грешник*	Пол:
Хроника:	Амплуа: *бродяга-крестоносец*	Место жительства:

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●○○○	Обаяние	●●○○○	Восприятие	●●●○○
Ловкость	●●●●○	Манипуляция	●○○○○	Интеллект	●●○○○
Выносливость	●●●●○	Привлекательность	●●●○○	Смекалка	●●○○○

СПОСОБНОСТИ

Таланты		Навыки		Знания	
Атлетика	●●○○○	Вождение	○○○○○	Гуманитарные науки	○○○○○
Бдительность	●●○○○	Воровство	●●○○○	Естественные науки	○○○○○
Драка	●●○○○	Выживание	●●●●○	Законы	○○○○○
Запугивание	○○○○○	Исполнение	●○○○○	Информатика	○○○○○
Красноречие	○○○○○	Обращение с животными	●●○○○	Медицина	●○○○○
Лидерство	○○○○○	Ремесло	○○○○○	Оккультизм	●●○○○
Уличное чутьё	●●○○○	Скрытность	●●●○○	Политика	○○○○○
Хитрость	○○○○○	Стрельба	○○○○○	Расследование	●●○○○
Шестое чувство	○○○○○	Фехтование	●●●●○	Финансы	○○○○○
Эмпатия	●●○○○	Этикет	○○○○○	Электроника	○○○○○
	○○○○○		○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

ПРЕИМУЩЕСТВА

Дары и прочие параметры		Факты биографии		Достоинства и недостатки	
Истинная Вера	●○○○○	*Союзники (церковь)*	●●●○○		
	○○○○○	*Информаторы (низы*	○○○○○		
	○○○○○	*общества)*	●●○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○				
	○○○○○				
	○○○○○				
	○○○○○				
	○○○○○				
	○○○○○				

ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ

●●●●●○○○○○

ВОЛЯ

●●●●●●●○○○

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ЗДОРОВЬЕ

Помят		☐
Легко ранен	-1	☐
Ранен	-1	☐
Серьёзно ранен	-2	☐
Тяжело ранен	-2	☐
Едва жив	-5	☐
При смерти		☐

ВЕРА

○○○○○○○○○○

ДОБРОДЕТЕЛИ

Совесть	●●○○○
Самоконтроль	●●●○○
Смелость	●●●●●

ОРУЖИЕ

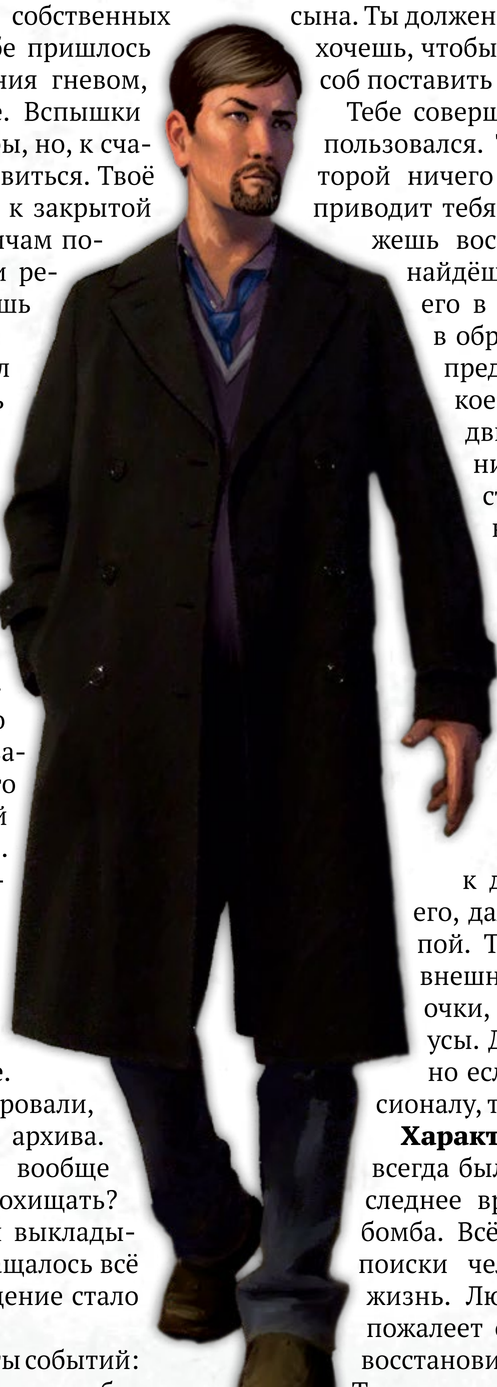
Вид оружия	Сложность	Урон

ОПЫТ

Характеристики: 6/4/3 • Способности: 11/7/4 • Факты биографии: 5 • Добродетели: 7 • Свободные пункты: 15 (7/5/2/1)

Скомпрометированный чиновник

История: ты усердно трудился, чтобы обеспечить хорошую жизнь для себя и своей семьи, хотя отношения с близкими порой из-за этого страдали. Высокий пост в мэрии отнимал у тебя много сил, но обеспечивал при этом финансовую стабильность. Ты был довольно влиятельным человеком, пользовался множеством привилегий, но всё это давалось нелегко. Стресс в конце концов доконал тебя. Ты стал срываться на подчинённых и собственных друзьях, и в конце концов тебе пришлось записаться на курсы управления гневом, чтобы вернуть самообладание. Вспышки гнева могли стоить тебе карьеры, но, к счастью, тебе удалось с ними справиться. Твоё положение давало тебе доступ к закрытой информации — и когда Сородичам понадобилось что-то узнать, они решили, что ты отлично подойдёшь на роль пешки.



Однажды вечером ты вышел из здания мэрии, направляясь к автостоянке. Именно тогда реальность впервые показала тебе своё истинное лицо. Ты собирался уже сесть в машину, когда услышал шаги, приближающиеся со спины. И в следующий момент вдруг снова оказался у входа в мэрию... В тот момент ты не стал придавать этому слишком большого значения. Решил, что сказывается усталость после долгого рабочего дня. Но на следующий день к тебе пришла полиция. Они забрали тебя в участок: задавали вопросы, касающиеся хищения конфиденциальной информации из архивов муниципалитета. Оказывается, кто-то воспользовался твоим паролем, чтобы скачать данные. Более того, камеры зафиксировали, как ты входил в помещение архива. Ты всё отрицал. Зачем тебе вообще могло понадобиться что-то похищать? Но по мере того, как полиция выкладывала перед тобой улики, возвращалось всё больше воспоминаний. Наваждение стало постепенно развеиваться.

Ты помнишь только фрагменты событий: человек в деловом костюме говорит тебе, какие документы ты должен ему принести; желание повиноваться его воле; его пристальный взгляд; его приказ забыть обо всём, что случилось. Полиция тебе не поверила. Расследование продолжалось, а тебя тем временем отстранили от должности. Твоя репутация была подорвана. Ты был в полном замешательстве, и гнев снова стал брать над тобой верх. Жена, обеспокоенная твоим агрессивным поведением, уехала на время к сестре, взяв с собой вашего сына. Ты должен разобраться со своей жизнью, если хочешь, чтобы они вернулись. Должен найти способ поставить всё на свои места.

Тебе совершенно ясно одно: тобой кто-то попользовался. Ты оказался пешкой в игре, о которой ничего даже не подозревал. Эта мысль приводит тебя в бешенство. Ты уверен, что сможешь восстановить свою репутацию, если найдёшь того, кто за всё в ответе, и отдашь его в руки правосудия. Времени у тебя в обрез, ведь рано или поздно полиция предъявит тебе обвинение. Ты нашёл кое-какие зацепки и шаг за шагом двигаешься в нужном направлении. Ты не можешь пока объяснить странную власть, которую имел над тобой тот человек. Впрочем, ненависть ослепляет тебя; тебе всё равно, кто он или что он. Ты хочешь только одного: чтобы он поплатился. Он сам, все его приспешники, все, кого он знал, все, кто хоть как-то связан с той кражей, должны поплатиться. Ты не остановишься, пока не призовёшь его к ответу на глазах у всех.

Внешний вид: ты так привык к деловому костюму, что надеваешь его, даже когда пытаешься слиться с толпой. Ты делал попытки изменить свою внешность: красил волосы, надевал очки, менял причёску, даже приклеивал усы. До сих пор это как-то срабатывало, но если ты попадёшься на глаза профессионалу, то он вычислит тебя за пару секунд.

Характерное поведение: нрав у тебя всегда был суровый, кто бы спорил. Но в последнее время ты просто ходячая атомная бомба. Всё, что тебя сейчас волнует, — это поиски человека, который разрушил твою жизнь. Любой, кто встанет на твоём пути, пожалеет об этом. Никто не помешает тебе восстановить свою репутацию. Никто и ничто. Ты сделаешь всё что угодно, чтобы вернуть положение в обществе, которого ты достоин.

Охота на охотников II

Имя:
Игрок:
Хроника:

Натура: *головорез*
Маска: *кающийся грешник*
Амплуа: *скомпрометированный чиновник*

Возраст: *36*
Пол:
Место жительства:

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ФИЗИЧЕСКИЕ

Сила	●●●○○
Ловкость	●●○○○
Выносливость	●●○○○

СОЦИАЛЬНЫЕ

Обаяние	●●○○○
Манипуляция	●●●●○
Привлекательность	●○○○○

МЕНТАЛЬНЫЕ

Восприятие	●●●○○
Интеллект	●●●●○
Смекалка	●●●●○

СПОСОБНОСТИ

ТАЛАНТЫ

Атлетика	○○○○○
Бдительность	●○○○○
Драка	○○○○○
Запугивание	●●○○○
Красноречие	●●○○○
Лидерство	●●○○○
Уличное чутьё	○○○○○
Хитрость	●●○○○
Шестое чувство	○○○○○
Эмпатия	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

НАВЫКИ

Вождение	●○○○○
Воровство	○○○○○
Выживание	○○○○○
Исполнение	●○○○○
Обращение с животными	○○○○○
Ремесло	○○○○○
Скрытность	○○○○○
Стрельба	○○○○○
Фехтование	●○○○○
Этикет	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○

ЗНАНИЯ

Гуманитарные науки	●●○○○
Естественные науки	○○○○○
Законы	●●●○○
Информатика	●●○○○
Медицина	○○○○○
Оккультизм	○○○○○
Политика	●●●○○
Расследование	○○○○○
Финансы	●●●○○
Электроника	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

ПРЕИМУЩЕСТВА

ДАРЫ И ПРОЧИЕ ПАРАМЕТРЫ

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

ФАКТЫ БИОГРАФИИ

Информаторы	○○○○○
(муниципальные службы)	●●○○○
Слава	●○○○○
Влияние (мэрия)	●●○○○
Богатство	●●●○○
	○○○○○

ДОСТОИНСТВА И НЕДОСТАТКИ

ВЕРА

○○○○○○○○○○

ДОБРОДЕТЕЛИ

Совесть	●●●●○
Самоконтроль	●○○○○
Смелость	●●●●●

ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ

●●●●●●○○○○

ВОЛЯ

●●●●●○○○○○
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ОРУЖИЕ

Вид оружия	Сложность	Урон

ЗДОРОВЬЕ

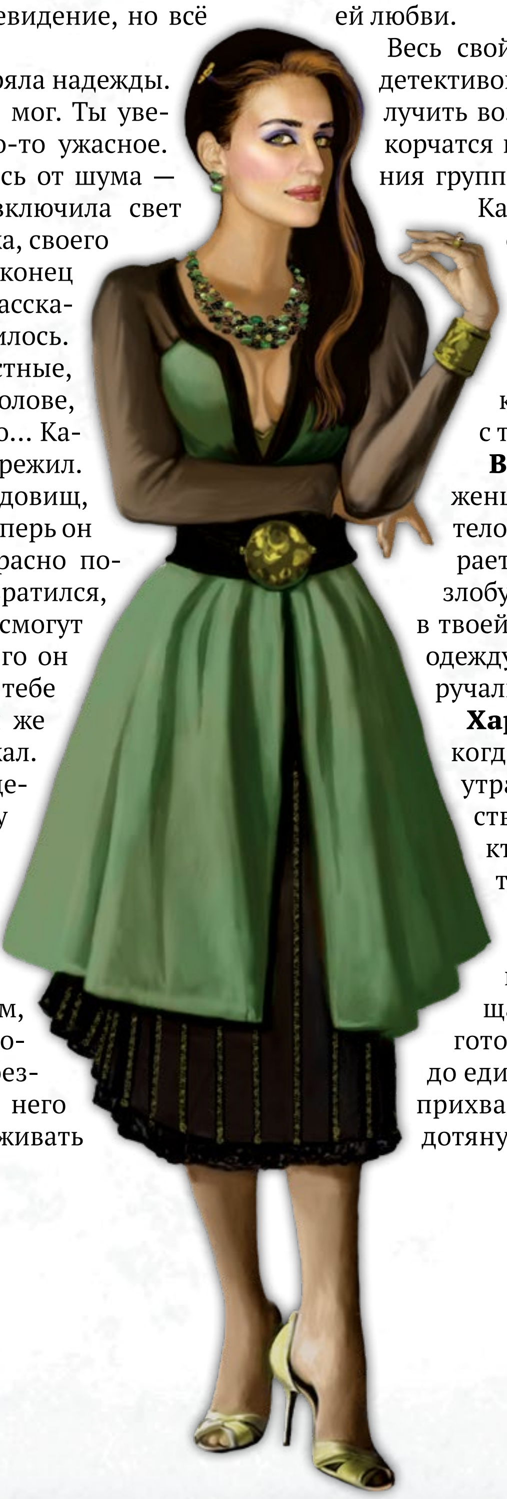
Помят		☐
Легко ранен	−1	☐
Ранен	−1	☐
Серьёзно ранен	−2	☐
Тяжело ранен	−2	☐
Едва жив	−5	☐
При смерти		☐

ОПЫТ

Характеристики: 6/4/3 • Способности: 11/7/4 • Факты биографии: 5 • Добродетели: 7 • Свободные пункты: 15 (7/5/2/1)

Одержимая местью вдова

История: ты шла к этому годами и недавно наконец получила повышение — тебя назначили на должность исполнительного директора по рекламе. Вы с мужем уже строили планы на будущее, но судьба распорядилась иначе. На Рождество ты вернулась из командировки и обнаружила, что муж куда-то пропал. Ты подала заявление в полицию. Стражи порядка организовали поиск, дали объявления в газеты и на телевидение, но всё без толку.



Шли месяцы, но ты не теряла надежды. Бросить тебя он просто не мог. Ты уверена: с ним случилось что-то ужасное. Как-то ночью ты проснулась от шума — в доме кто-то был. Ты включила свет и увидела его — своего мужа, своего мёртвого мужа. Когда ты наконец пришла в себя от шока, он рассказал тебе всё, что с ним случилось. В дом вломились неизвестные, его схватили, ударили по голове, а затем похоронили заживо… Каким-то чудом он всё это пережил. Он очнулся в окружении чудовищ, которые сказали ему, что теперь он «меч Каина». Он всё прекрасно понял — осознал, во что превратился, но он был уверен: они не смогут заставить его делать то, чего он не хочет делать. Любовь к тебе была сильнее. При первой же возможности он сбежал. Вернулся домой. Он надеялся, что ты поможешь ему выстоять. Остаться человеком. Но агония длилась недолго.

Твой муж отказывался питаться. Пытался подавить голод, бороться с ним, как с какой-то зависимостью. Это довело его до безумия. Зверь, сидевший у него внутри, всё чаще стал одерживать победу. Он не мог допустить того, чтобы ты пострадала из-за него. Он не верил в спасение, считал, что пути назад для него уже нет, и осознание этой горькой истины толкнуло его на самоубийство. Он вышел на солнце. Твоё сердце было разбито, и ты поклялась отомстить тварям, которые сотворили с ним такое. Мерзкие чудовища, которые охотятся на людей, — ты уничтожишь их всех в память о своей любви.

Весь свой капитал ты потратила на частных детективов и сделки с криминалом, чтобы получить возможность наблюдать, как твои враги корчатся в огне. Недавно ты попала в поле зрения группы вампиров, враждующей с «Мечами Каина». Они поняли, на кого ты ведёшь охоту, и стали подбрасывать информацию, указывая адреса известных им убежищ. Кто твой тайный благодетель, ты ещё не знаешь, но когда правда раскроется, они быстро поймут, какую ошибку допустили, связавшись с тобой, — все вампиры для тебя равны.

Внешний вид: ты привлекательная женщина среднего роста и умеренного телосложения. Иногда в твоих глазах загорается недобрый огонёк, который выдаёт злобу, которая с недавних пор поселилась в твоей душе. Ты носишь дорогую и модную одежду, часто надеваешь драгоценности. Обручальное кольцо из платины всегда с тобой.

Характерное поведение: в то утро, когда твой муж сгорел в лучах солнца, ты утратила смысл жизни. С тех пор единственная твоя цель — уничтожить всех, кто за это в ответе. Ты словно паук, окутавший город сетью наёмных агентов. На оплату их услуг уходит всё твоё состояние, но сеть всё расширяется и расширяется. Ты не знаешь пощады. Тебе неведомы сожаления. Ты готова стереть их с лица земли — всех до единого. Твоя жизнь катится в Ад — и ты прихватишь с собой всех, до кого сможешь дотянуться.

Охота на охотников II

Имя:
Игрок:
Хроника:

Натура: организатор
Маска: борец
Амплуа: одержимая местью вдова

Возраст: 33
Пол:
Место жительства:

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Физические

Сила	●●○○○
Ловкость	●●○○○
Выносливость	●●○○○

Социальные

Обаяние	●●●○○
Манипуляция	●●●●○
Привлекательность	●●○○○

Ментальные

Восприятие	●●○○○
Интеллект	●●●○○
Смекалка	●●●○○

СПОСОБНОСТИ

Таланты

Атлетика	●○○○○
Бдительность	○○○○○
Драка	○○○○○
Запугивание	●●○○○
Красноречие	●●○○○
Лидерство	●●●○○
Уличное чутьё	●○○○○
Хитрость	●●○○○
Шестое чувство	○○○○○
Эмпатия	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○

Навыки

Вождение	●○○○○
Воровство	○○○○○
Выживание	○○○○○
Исполнение	●●○○○
Обращение с животными	○○○○○
Ремесло	○○○○○
Скрытность	○○○○○
Стрельба	○○○○○
Фехтование	○○○○○
Этикет	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○

Знания

Гуманитарные науки	●●○○○
Естественные науки	○○○○○
Законы	○○○○○
Информатика	●●○○○
Медицина	○○○○○
Оккультизм	○○○○○
Политика	●●○○○
Расследование	●●○○○
Финансы	●○○○○
Электроника	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

ПРЕИМУЩЕСТВА

Дары и прочие параметры

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Факты биографии

Информаторы	●●○○○
Богатство	●●●●○
Подручные	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Достоинства и недостатки

Вера

○○○○○○○○○○

Добродетели

Совесть	●●○○○
Самоконтроль	●●●●●
Смелость	●●●○○

Человечность

●●●●●●●○○○

Воля

●●●●●●○○○○

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Оружие

Вид оружия	Сложность	Урон

Здоровье

Помят		☐
Легко ранен	−1	☐
Ранен	−1	☐
Серьёзно ранен	−2	☐
Тяжело ранен	−2	☐
Едва жив	−5	☐
При смерти		☐

Опыт

Характеристики: 6/4/3 • Способности: 11/7/4 • Факты биографии: 5 • Добродетели: 7 • Свободные пункты: 15 (7/5/2/1)

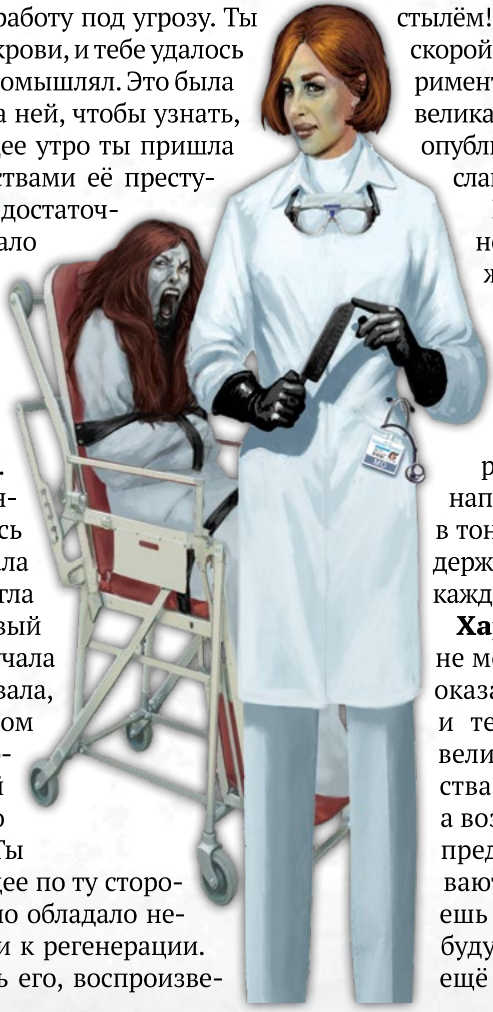
Гениальный врач

История: окружающие всегда считали тебя жадной, но они просто не понимали, через что тебе пришлось пройти. Ты была ещё ребёнком, когда у твоей матери обнаружили рак, так что детство твоё было далеко не радужным. Ты видела, как она страдает, пытаясь бороться с болезнью. Семья едва сводила концы с концами, все деньги уходили на оплату медицинских счетов, так что она могла дать тебе только самое необходимое. В результате вне дома ты старалась наверстать упущенное всеми доступными средствами.

Мама в конце концов выкарабкалась, а суровое испытание молодости привело к тому, что ты решила связать свою жизнь с медициной. Ты мечтала избавлять людей от страданий, подобных тем, что выпали на долю твоей матери. Было непросто — все эти экзамены и погоня за грантами — но теперь ты восходящая звезда медицины. Последние несколько лет ты работаешь над проблемами онкологии в больнице при местном университете.

Несмотря на свою благородную миссию, ты всё ещё очень эгоистичный человек, и последние события это доказали. В больнице стала пропадать донорская кровь. Поскольку кровь нужна для твоих исследований, ты решила взять дело в свои руки, пока неизвестный вор не поставил всю твою работу под угрозу. Ты устроила слежку за банком крови, и тебе удалось обнаружить того, кто там промышлял. Это была женщина. Ты проследила за ней, чтобы узнать, где она живёт. На следующее утро ты пришла к ней домой с доказательствами её преступления. Денег у тебя было достаточно — но тебе всегда было мало того, что ты имеешь, так что ты собиралась её шантажировать. Упустить такую возможность было бы нелепо.

Тебя спасло только то, что ты пришла к ней днём. Она была достаточно сонной и вялой, и тебе удалось унести ноги. Ты выбежала на улицу, где она не могла тебя преследовать. В первый момент, пока кровь стучала в висках, ты ещё не осознавала, с чем столкнулась. Но потом ужас уступил место восторгу. Ты вдруг поняла, какой потенциал был у твоего случайного «открытия». Ты встретила существо, живущее по ту сторону смерти; скорее всего, оно обладало невероятными способностями к регенерации. Если бы ты смогла изучить его, воспроизвести эти качества, возможно, ты нашла бы лекарство от рака. Нобелевская премия была бы у тебя в кармане.



Ты вернулась в её логово в тот же день, пока солнце было ещё высоко, прихватив с собой импровизированное снаряжение — бейсбольную биту и упаковку стяжек для кабеля. Тебе не сразу удалось собраться с духом, чтобы войти внутрь. Она была всё так же медлительна, и удар за ударом ты смогла её одолеть. Тебя подстёгивал страх и одновременно вдохновляли открывшиеся перед тобой возможности. Тебе удалось её связать и отвезти в лабораторию. Там ты осмотрела её, а затем провела вскрытие, чтобы разобраться во внутреннем строении существа и приподнять завесу тайны над его способностями. Впрочем, самого главного тебе узнать не удалось — в конце концов на операционном столе не осталось ничего, кроме горстки пепла. Ты многое узнала о её физиологии, но для дальнейшей работы тебе были нужны новые подопытные.

После того случая ты принялась разыскивать подобных существ самостоятельно. Ты находишь их логово, а затем вламываешься туда днём вместе с парой интернов, которым ты платишь за молчание. Вы упаковываете тела в мешки для трупов — оказалось, их можно обездвижить обычным деревянным костылём! — а потом отвозите в больницу на машине скорой помощи. Там ты продолжаешь свои эксперименты «во имя всего человечества». Когда твоя великая работа будет завершена, ты собираешься опубликовать свои открытия и купаться в лучах славы, попирая осколки Маскарада.

Внешний вид: тебе ещё нет сорока, но выглядишь ты гораздо старше. В одежде ты предпочитаешь деловой стиль, что придаёт тебе солидности. Когда ты в лаборатории, на тебе обычно идеально чистый белый халат. На шее висят пластиковые защитные очки. За пределами лаборатории (когда ты в очередной раз требуешь денег у совета директоров, например) ты носишь элегантный костюм в тонкую полоску. Ты неплохо сложена и придерживаешься собственного фитнес-режима — каждое утро делаешь пробежку вокруг кампуса.

Характерное поведение: ты всё никак не можешь поверить своей удаче. Ты просто оказалась в нужное время в нужном месте — и теперь именно тебе предстоит сделать величайшее открытие в истории человечества. Как минимум найти лекарство от рака, а возможно, даже отодвинуть смерть на неопределённый срок! Тела этих чудовищ скрывают так много секретов. Ты ведь не убиваешь людей. Это не люди. Настоящие люди будут благодарны тебе за твои открытия. Ты ещё войдёшь в историю!

Имя:
Игрок:
Хроника:

Натура: *капиталист*
Маска: *исследователь*
Амплуа: *гениальный врач*

Возраст: *38*
Пол:
Место жительства:

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ФИЗИЧЕСКИЕ

Сила	●●●○○
Ловкость	●●●○○
Выносливость	●●○○○

СОЦИАЛЬНЫЕ

Обаяние	●●○○○
Манипуляция	●●○○○
Привлекательность	●●○○○

МЕНТАЛЬНЫЕ

Восприятие	●●●●○
Интеллект	●●●●○
Смекалка	●●○○○

СПОСОБНОСТИ

ТАЛАНТЫ

Атлетика	●●○○○
Бдительность	○○○○○
Драка	○○○○○
Запугивание	○○○○○
Красноречие	○○○○○
Лидерство	●●○○○
Уличное чутьё	○○○○○
Хитрость	●●●○○
Шестое чувство	○○○○○
Эмпатия	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

НАВЫКИ

Вождение	○○○○○
Воровство	●○○○○
Выживание	○○○○○
Исполнение	○○○○○
Обращение с животными	○○○○○
Ремесло	●●○○○
Скрытность	●●○○○
Стрельба	●●○○○
Фехтование	●●○○○
Этикет	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

ЗНАНИЯ

Гуманитарные науки	●●●○○
Естественные науки	●●●○○
Законы	○○○○○
Информатика	●●○○○
Медицина	●●●●○
Оккультизм	○○○○○
Политика	○○○○○
Расследование	●●○○○
Финансы	○○○○○
Электроника	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

ПРЕИМУЩЕСТВА

ДАРЫ И ПРОЧИЕ ПАРАМЕТРЫ

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

ФАКТЫ БИОГРАФИИ

Союзники (интерны)	●●○○○
Союзники (медицинские	○○○○○
сотрудники)	●○○○○
Богатство	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○

ДОСТОИНСТВА И НЕДОСТАТКИ

ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ

●●●●○○○○○○

ВОЛЯ

●●●●●●●●○○

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ЗДОРОВЬЕ

ПОМЯТ		☐
ЛЕГКО РАНЕН	-1	☐
РАНЕН	-1	☐
СЕРЬЁЗНО РАНЕН	-2	☐
ТЯЖЕЛО РАНЕН	-2	☐
ЕДВА ЖИВ	-5	☐
ПРИ СМЕРТИ		☐

ВЕРА

○○○○○○○○○○

ДОБРОДЕТЕЛИ

Совесть	●●○○○
Самоконтроль	●●●●○
Смелость	●●●●○

ОРУЖИЕ

ВИД ОРУЖИЯ	СЛОЖНОСТЬ	УРОН

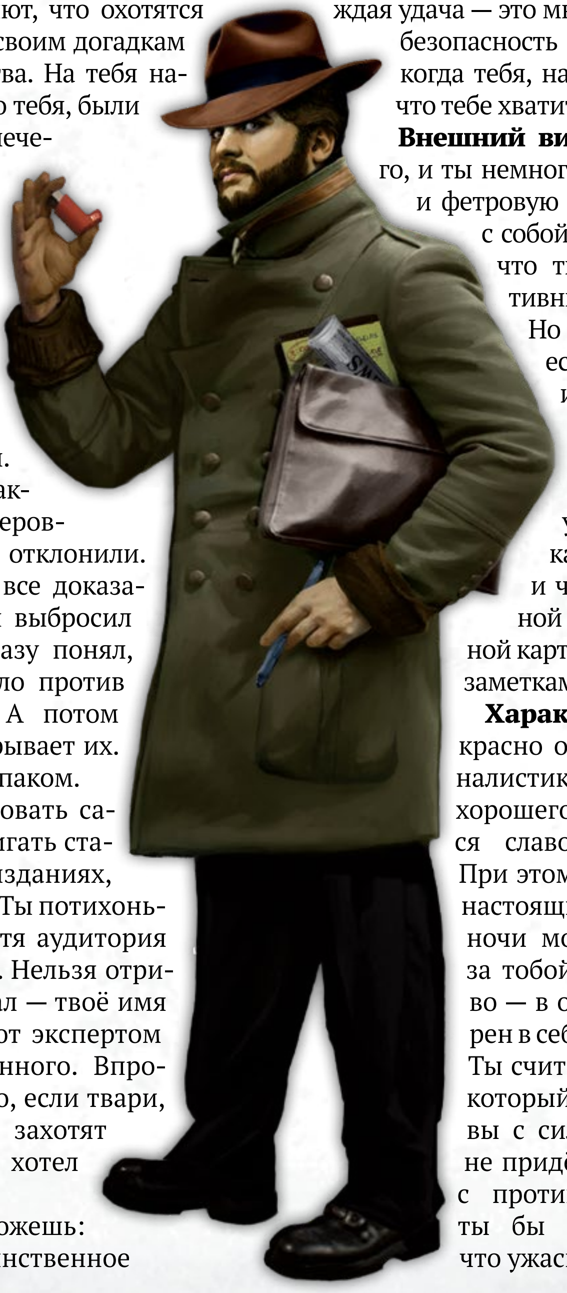
ОПЫТ

Характеристики: 6/4/3 • Способности: 11/7/4 • Факты биографии: 5 • Добродетели: 7 • Свободные пункты: 15 (7/5/2/1)

Упрямый журналист

История: ещё со школы ты мечтал стать знаменитым репортёром, написав потрясающую статью с сенсационным разоблачением. Особого таланта у тебя не было — только энтузиазм. Ты получил работу в таблоиде со скромной репутацией. Впрочем, статьи там были довольно интересные и дублировались в интернете. Ты был полон надежд на быстрый успех, но следующие 10 лет вёл «колонку странных происшествий» — писал статьи для последней страницы, где помещали всякую эзотерическую чепуху. Ты всё ещё мечтаешь наткнуться на сюжет, который тебя прославит.

За годы работы ты успел заметить, что у некоторых странных событий есть общие черты: обескровленные трупы в реке, нападения диких зверей в ночных клубах, а ещё чудаки, которые заявляют, что охотятся на вампиров. Подтверждение своим догадкам ты получил накануне Рождества. На тебя напали. У существа, атаковавшего тебя, были клыки, когти и совершенно нечеловеческий взгляд. Ты сделал то, что сделал бы на твоём месте любой здравомыслящий человек: удрал со всех ног.



После той ночи ты собрал все доказательства, которые только смог найти: записи камер видеонаблюдения, показания свидетелей, переговоры полицейских по рации. Написал статью и отдал в редакцию. Ты уже грезил о Пулитцеровской премии, но твою статью отклонили. Более того, они уничтожили все доказательства и сказали, чтобы ты выбросил всё это из головы. Ты не сразу понял, что происходит, ведь это было против самого духа журналистики. А потом до тебя дошло. Редакция покрывает их. Вампиры держат СМИ под колпаком.

Ты понял, что надо действовать самому: уволился и стал продвигать статью. Публиковал её в мелких изданиях, начал вести блог в интернете. Ты потихоньку наращиваешь обороты, хотя аудитория у тебя весьма специфическая. Нельзя отрицать, ты всегда об этом мечтал — твоё имя начали узнавать, тебя считают экспертом по вопросам сверхъестественного. Впрочем, это тебя и беспокоит. Что, если твари, которых ты разоблачаешь, захотят до тебя добраться? Ты бы не хотел окончить жизнь мучеником.

Отбиться от них ты не сможешь: у тебя астма с детства, а единственное оружие, которое ты держал в руках, — это шариковая ручка. По ночам ты тайком собираешь информацию. Когда досье на монстра готово, ты ищешь того, кто сможет с ним расправиться. Обычно это совершенно случайный человек, обладающий необходимыми навыками. Чтобы «уговорить» их, ты пользуешься методами, очень близкими к шантажу. Каждый раз ты надеешься, что данных, которые ты собрал, будет достаточно и что они подтолкнут этих людей к дальнейшей борьбе против созданий ночи.

Некоторых твоих «агентов» находили мёртвыми, других не находили вообще. Были и те, у кого получалось уничтожить вампира и его убежище. Мало-помалу благодаря тебе город избавляется от этой заразы. Ответственность за чью-то смерть — тяжкий груз, но каждая удача — это множество спасённых жизней, это безопасность простых людей. Ты не знаешь, когда тебя, наконец, вычислят, но надеешься, что тебе хватит времени закончить дело.

Внешний вид: твой рост чуть ниже среднего, и ты немного полноват. Часто носишь плащ и фетровую шляпу. Ингалятор у тебя всегда с собой. Глядя на тебя, никто не скажет, что ты можешь быть грозным противником в схватке, и это правда. Но ты достаточно ловок. У тебя есть привычка крутить карандаш или ручку вокруг пальцев, когда ты записываешь что-то в своём блокноте, который, кстати, тоже всегда при тебе. По карманам у тебя обычно рассована всякая полезная мелочь, а иногда и что-то покрупнее — от жевательной резинки до смартфона, от визитной карточки до планшета с очередными заметками и фотографиями.

Характерное поведение: ты прекрасно осознаёшь опасность, но в журналистике всегда так — без риска нет хорошего репортажа. Ты упиваешься славой, пусть и незначительной. При этом в глубине души испытываешь настоящий ужас, понимая, что создания ночи могут в любой момент явиться за тобой. Твоё настроение переменчиво — в один момент ты счастлив и уверен в себе, а в другой дрожишь от страха. Ты считаешь себя хитроумным гением, который издалека направляет ход битвы с силами зла и которому никогда не придётся лицом к лицу столкнуться с противником. В настоящей драке ты бы моментально сдулся, потому что ужасно боишься боли.

Охота на охотников II

Имя:
Игрок:
Хроника:

Натура: *око бури*
Маска: *идеалист*
Амплуа: *упрямый журналист*

Возраст: *35*
Пол:
Место жительства:

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●○○○	Обаяние	●●○○○	Восприятие	●●●●○
Ловкость	●●●○○	Манипуляция	●●●●○	Интеллект	●●○○○
Выносливость	●○○○○	Привлекательность	●●○○○	Смекалка	●●●○○

СПОСОБНОСТИ

Таланты		Навыки		Знания	
Атлетика	○○○○○	Вождение	●●○○○	Гуманитарные науки	○○○○○
Бдительность	●○○○○	Воровство	●●○○○	Естественные науки	○○○○○
Драка	○○○○○	Выживание	●○○○○	Законы	○○○○○
Запугивание	○○○○○	Исполнение	●●●○○	Информатика	○○○○○
Красноречие	●○○○○	Обращение с животными	○○○○○	Медицина	○○○○○
Лидерство	○○○○○	Ремесло	○○○○○	Оккультизм	●●●○○
Уличное чутьё	●●○○○	Скрытность	●●●○○	Политика	●○○○○
Хитрость	●●○○○	Стрельба	●●○○○	Расследование	●●○○○
Шестое чувство	●○○○○	Фехтование	○○○○○	Финансы	○○○○○
Эмпатия	●●○○○	Этикет	○○○○○	Электроника	○○○○○
	○○○○○		○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

ПРЕИМУЩЕСТВА

Дары и прочие параметры		Факты биографии		Достоинства и недостатки	
	○○○○○	*Информаторы (СМИ)*	●●○○○		
	○○○○○	*Слава*	●○○○○		
	○○○○○	*Богатство*	●●○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○				
	○○○○○				
	○○○○○				
	○○○○○				
	○○○○○				
	○○○○○				

Вера

○○○○○○○○○○

Добродетели

Совесть	●●●○○
Самоконтроль	●●●●○
Смелость	●●●○○

Человечность

●●●●●●●○○○

Воля

●●●●●●○○○○

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Оружие

Вид оружия	Сложность	Урон

Здоровье

Помят		☐
Легко ранен	−1	☐
Ранен	−1	☐
Серьёзно ранен	−2	☐
Тяжело ранен	−2	☐
Едва жив	−5	☐
При смерти		☐

Опыт

Характеристики: 6/4/3 • Способности: 11/7/4 • Факты биографии: 5 • Добродетели: 7 • Свободные пункты: 15 (7/5/2/1)

Охота на охотников II

Имя:
Игрок:
Хроника:

Натура:
Маска:
Амплуа:

Возраст:
Пол:
Место жительства:

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ФИЗИЧЕСКИЕ

Сила ________ ○○○○○
Ловкость ________ ○○○○○
Выносливость ________ ○○○○○

СОЦИАЛЬНЫЕ

Обаяние ________ ○○○○○
Манипуляция ________ ○○○○○
Привлекательность ________ ○○○○○

МЕНТАЛЬНЫЕ

Восприятие ________ ○○○○○
Интеллект ________ ○○○○○
Смекалка ________ ○○○○○

СПОСОБНОСТИ

ТАЛАНТЫ

Атлетика ________ ○○○○○
Бдительность ________ ○○○○○
Драка ________ ○○○○○
Запугивание ________ ○○○○○
Красноречие ________ ○○○○○
Лидерство ________ ○○○○○
Уличное чутьё ________ ○○○○○
Хитрость ________ ○○○○○
Шестое чувство ________ ○○○○○
Эмпатия ________ ○○○○○
________ ○○○○○
________ ○○○○○

НАВЫКИ

Вождение ________ ○○○○○
Воровство ________ ○○○○○
Выживание ________ ○○○○○
Исполнение ________ ○○○○○
Обращение с животными ________ ○○○○○
Ремесло ________ ○○○○○
Скрытность ________ ○○○○○
Стрельба ________ ○○○○○
Фехтование ________ ○○○○○
Этикет ________ ○○○○○
________ ○○○○○
________ ○○○○○

ЗНАНИЯ

Гуманитарные науки ________ ○○○○○
Естественные науки ________ ○○○○○
Законы ________ ○○○○○
Информатика ________ ○○○○○
Медицина ________ ○○○○○
Оккультизм ________ ○○○○○
Политика ________ ○○○○○
Расследование ________ ○○○○○
Финансы ________ ○○○○○
Электроника ________ ○○○○○
________ ○○○○○
________ ○○○○○

ПРЕИМУЩЕСТВА

ДАРЫ И ПРОЧИЕ ПАРАМЕТРЫ

________ ○○○○○
________ ○○○○○
________ ○○○○○
________ ○○○○○
________ ○○○○○
________ ○○○○○
________ ○○○○○
________ ○○○○○
________ ○○○○○
________ ○○○○○
________ ○○○○○
________ ○○○○○

ФАКТЫ БИОГРАФИИ

________ ○○○○○
________ ○○○○○
________ ○○○○○
________ ○○○○○
________ ○○○○○
________ ○○○○○

ДОСТОИНСТВА И НЕДОСТАТКИ

________ ____
________ ____
________ ____
________ ____
________ ____
________ ____

ВЕРА

____
○○○○○○○○○○○

ДОБРОДЕТЕЛИ

Совесть ________ ○○○○○
Самоконтроль ________ ○○○○○
Смелость ________ ○○○○○

ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ

○○○○○○○○○○○

ВОЛЯ

○○○○○○○○○○
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ОРУЖИЕ

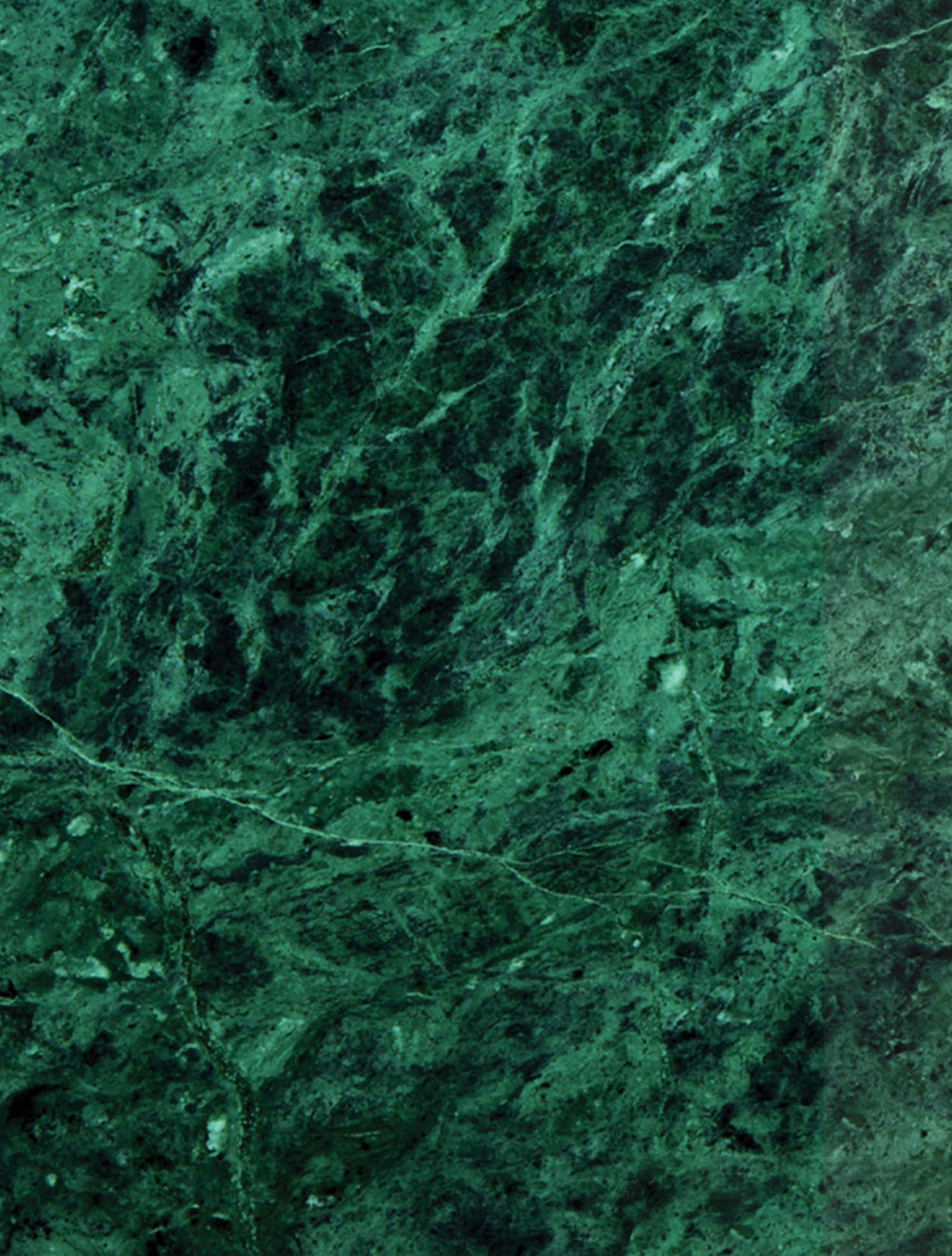
ВИД ОРУЖИЯ	СЛОЖНОСТЬ	УРОН

ЗДОРОВЬЕ

ПОМЯТ		☐
ЛЕГКО РАНЕН	-1	☐
РАНЕН	-1	☐
СЕРЬЁЗНО РАНЕН	-2	☐
ТЯЖЕЛО РАНЕН	-2	☐
ЕДВА ЖИВ	-5	☐
ПРИ СМЕРТИ		☐

ОПЫТ

Характеристики: 6/4/3 • Способности: 11/7/4 • Факты биографии: 5 • Добродетели: 7 • Свободные пункты: 15 (7/5/2/1)



Властен Большинство смертных предпочитает отворачиваться, будто бы не замечая Тьму, которая тянет к ним свои когтистые лапы. Они живут своей жизнью в блаженном неведении. Но есть и те, кто поднял оружие. Те, кто воздел факел к небесам, дабы развеять тени, дабы изгнать из мира Проклятых, творящих зло. Каждый из этих людей — будто свеча в море мрака. Быть охотником — значит быть одиноким воином, которого на каждом шагу поджидает новая опасность. Чудовища, на которых они охотятся, готовы разорвать их на части, а люди, которых они оберегают, смотрят на них с недоверием и страхом.

Книга «Охота на охотников» предлагает игрокам взять на себя роли людей, которые разыскивают и уничтожают нечисть. В книге вы найдёте описание тех, кто так или иначе способен дать отпор Сородичам. Мы расширили возможности по созданию персонажей, а также включили в книгу советы для рассказчика, которые помогут сделать игру разнообразнее и интереснее. Любому охотнику будет полезно ознакомиться с приёмами, описанными в этой книге, прежде чем начинать свой опасный путь, независимо от того, собирается он идти по нему один или в компании верных товарищей.

КНИГА «ОХОТА НА ОХОТНИКОВ» ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ:

– правила, необходимые для игры за охотников (т. е. смертных, которые охотятся на Сородичей в Мире Тьмы);
– советы по стратегии и тактике;
– правила по использованию сверхъестественных Даров, способных дать охотникам некоторое преимущество в борьбе с Проклятыми.

Used under license from Onyx Path Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without the permission of the Licensor.
© 2020 White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior written permission of White Wolf Entertainment AB. Reproduction prohibitions do not apply to the character sheets contained in this book when reproduced for personal use.
White Wolf, Vampire, and the World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved.
Vampire: the Masquerade and Storyteller System are trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Entertainment AB.
The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned. This book uses the supernatural for settings, characters and themes.
All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. Reader discretion is advised.
Check out White Wolf online at http://www.white-wolf.com. Check out the Onyx Path at http://www.theonyxpath.com.

ISBN: 978-5-6042704-8-6

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.
White Wolf™, Vampire™, Vampire: the Masquerade™, Storyteller System and™, World of Darkness™ © White Wolf Entertainment AB, 2011. All rights reserved.
Текст и иллюстрации © White Wolf Entertainment AB, 2011. Перевод © ООО «Студия 101», 2020.
Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.

18+